在全世界以15种语言火爆发行，全球畅销近25万册

世界顶级摄影大师
World's Top Photographers

摄影师的视界

——迈克尔·弗里曼摄影构图与设计

[英] 迈克尔·弗里曼 著
张靖峻 译

THE PHOTOGRAPHER'S EYE

Composition and Design for Better Digital Photos

ILEX

人民邮电出版社
& TELECOM PRESS

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

摄影师的视界

——迈克尔·弗里曼摄影构图与设计

[英] 迈克尔·弗里曼 著
张靖峻 译

THE PHOTOGRAPHER'S EYE
Composition and Design for Better Digital Photos

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

摄影师的视界：迈克尔·弗里曼摄影构图与设计/（英）弗里曼著；张靖峻译.—北京：人民邮电出版社，2009.7

ISBN 978-7-115-19439-8

Ⅰ. 摄… Ⅱ. ①弗…②张… Ⅲ. 摄影构图—基本知识 Ⅳ. J406

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第075422号

内 容 提 要

要创作出成功的数码摄影作品，设计是最重要的因素。从眼前的景象中捕捉到潜在的不同凡响的画面，然后将各种视觉元素组织成引人入胜的构图，一直是摄影的关键技能。国际著名的摄影大师迈克尔·弗里曼在本书中与读者分享自己的宝贵经验，系统、精辟地阐述了创作数码摄影佳作的关键技能，讲解了数码摄影构图与设计，向读者传授创作数码摄影优秀作品的关键技能与心得。书中阐述了传统意义上的拍摄构图，以及应用数字图像编辑技术的新的构图方式；指导读者如何发掘最佳拍摄地点来创造拍摄佳作的机会；使用实际拍摄工作中的实例，用示意图的方式详细讲解了如何及为什么能够成为好的作品。

无论是职业摄影师还是业余爱好者，都能从本书学到摄影设计和构图的精髓，进而掌握拍摄优秀作品的关键技能。

摄影师的视界——迈克尔 · 弗里曼摄影构图与设计

◆ 著 [英] 迈克尔 · 弗里曼
译 张靖峻
责任编辑 李 际

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 http://www.ptpress.com.cn
浙江港乾印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092 1/12
印张：16
字数：360千字 2009年9月第1版
印数：1 - 6 000册 2009年9月浙江第1次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2008-4087号

ISBN 978-7-115-19439-8/TP

定价：88.00元

读者服务热线：(010) 67132705 印装质量热线：(010) 67129223
反盗版热线：(010) 67171154

目录

0 **第 1 章 画 框**
2 画框动感
4 画框形状
10 拼接和延伸
12 裁剪
14 充满画框
16 位置
18 分割画框
20 地平线
22 框中框

24 **第 2 章 设计基础**
26 对比
30 格式塔感知
32 平衡
36 动态张力
38 主体与背景
40 节奏
42 图案、纹理、大量
44 透视与纵深
50 视觉重量
52 观看与兴趣
54 内容，弱与强

56 **第 3 章 图形和摄影元素**
58 单一点
62 多点
64 水平线
66 垂直线
68 斜线
72 曲线
74 视线
76 三角形
80 圆与矩形
82 向量
86 焦点
88 运动
90 瞬间
92 光学
98 曝光

100 **第 4 章 用光线与色彩构图**
102 明暗与基调
106 构图中的色彩
110 色彩关系
114 温和的色彩
118 黑与白

120 **第 5 章 意 图**
122 传统或挑战
126 反应或计划
128 纪实或表现
130 简单或复杂
132 清晰或模糊
136 延迟
138 风格与流行

142 **第 6 章 处 理**
144 寻找秩序
148 搜寻
152 实例研究：日本僧侣
154 保留节目
156 反应
158 预测
160 考察
164 返回
166 构造
170 并置
172 并排的照片
176 后期处理
178 句法

PDG

版权声明

Copyright © The Ilex Press Limited 2007

This translation of The Photographer's Eye first published in English in 2007 is published by arrangement with THE ILEX PRESS Limited.

本书中文简体字版由英国 THE ILEX PRESS 授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有，侵权必究。

前言

"……你怎样构造一幅图片？图片包含了什么？图形之间如何相互关联？空间如何布局？所有东西怎样整合在一起？"

——Paul Strand

一直以来，关于摄影作品如何产生、包含什么含义的或达观、或热情、或隐晦的论述数不胜数，通常作者都不是摄影师。当然这并不是说来自敏锐的外部观察者的观点是错误的，而且这样保持一定距离的客观观察往往带来新的、有价值的见解。罗兰·巴特（Roland Barthes）甚至坚持认为他对摄影过程的不了解（"我不可能加入'按照摄影师的方式摄影'的那伙人"）是观察事物的一个优点（"我坚持从仅有几张照片拍摄经验的实实在在的我的观点来探究这一切，而与那些文献无关"）。

然而这本书希望以与众不同的方式来探索摄影的过程。我希望称之为内行人的观点，虽然看起来有点傲慢，因为我归纳的是包括我自己在内的摄影师在拍摄时的经验。照片拍摄的一霎那，会发生很多事情，这些往往不被事后观看照片的其他人所了解。这不会妨碍艺术评论家和历史学家给出他们的也许非常有趣的解释，但可能与摄影师当时的处境和意图没有什么关系。我在这里想谈的，是摄影师如何根据自身的意图、心情和能力来构造作品，是如何改善和分享各种组成取景器中图像的技能。

无论是数码还是其他类型的摄影，最重要的决定都是关于图像本身的：为什么要拍摄、要拍成什么样？技术当然非常重要，但是再好的技术也是为了实现拍摄者的想法和意图。摄影师与器材之间的关系总是复杂而多变的。一方面我们迷恋最新、最炫目的器材，另一方面，至少还有一部分理性和自信的我们相信自己的天赋强于纯粹的相机。我们谨慎地选择器材，有时甚至忽视器材。

成功的摄影作品很显然需要在这对矛盾之间取得适当的平衡。然而，与技术类的书籍相反，很少有尝试综合阐述摄影构图的书籍。这个丰富而必要的话题，虽然没有被完全忽略，却也常常被认为过于琐碎。很多人第一次拿起相机，总是想掌握相机的操控，却忽视了想法。他们凭直觉取景、拍摄那些喜欢或不喜欢的，却没有停下来想一想为什么。有些人是天生的摄影师，能凭直觉做得很好。但是进一步了解为什么某些构图或者色彩的组合似乎比另一些更出彩，对任何摄影师都是一种提高。

依靠直觉摄影比基于专业知识的摄影更常见的一个重要原因是，拍摄实在是一个简单、快速的过程。无论拍摄前有没有、有多少想法和计划，图像都是在快门按下的一刹那就产生了。这意味着图片总是可以不经思考、随意地拍摄，而且因为可以这样，所以往往就是这样产生了。约翰尼斯·伊顿（Johannes Itten），19世纪20年代德国鲍豪斯建筑学派的著名教授，在谈论艺术中的色彩时，曾经这样对学生说："如果无知的你能够创造色彩杰作，那么无知就是你的方法。但是如果你不能用无知来创造色彩杰作，那你就应该寻求知识。"这句话适用于所有的艺术门类，包括摄影。拍摄时，你可以依赖于你的天赋，也可以依赖于你对设计原理的深入理解。对于其他视觉艺术，设计是作为一门课程来教授的。对于摄影，设计却缺乏应有的关注。我希望能够弥补一些这方面的不足。

一个较新的因素是从胶片摄影向数码摄影的快速转移。至少我认为这有可能使设计重获活力。因为从拍摄到打印，有这么多的图形工作流程现在摆在摄影师及其电脑面前，我们现在花费更多的时间来观察、处理图片，这鼓励我们更多地学习、分析图片及其质量。而且，数码后期处理所带来的对亮度、对比度和色彩进行调整的可能性，把对最终图像的控制权重新交到了摄影师手中。在黑白摄影中，这个控制权是摄影师固有的，但在彩色摄影中变得非常困难。这个控制能力将不可避免地影响构图，而后期能对图像做这么多处理，这使我们有必要更仔细地考虑图像及其创作的可能性。

摄影是在一个空间语境里产生的，这个语境就是取景框。这个框也许一直到打印或者屏幕显示时都没有变化，也许会被裁剪或者扩展。但无论是什么情况，几乎永远是矩形的图像边框对框内的影像会产生强烈的影响。

然而，按事先的预期在取景器限定的框架内摄影构图和一开始就打算裁剪或扩展之间有很重要的区别。多数 35mm 胶片摄影在拍摄时都采用了紧凑的、最终的构图，有时候甚至在最终照片上刻意保留了胶片边框，以强调照片未经过手工裁剪。正方形画幅的胶片，正如我们将在第 13~17 页所看到的那样，比较难以构图，经常在后期进行裁剪。4x5 英寸和 8x10 英寸这样的大画幅胶片足够大，经得起裁剪而且不会影响最终影像的分辨率，所以经常裁剪，特别是在商业摄影中。现在，数码摄影带来了新的变化，在全景和超大型影像中广泛使用了数码接片技术（见 18~19 页）。

在传统的按最终构图拍摄的摄影中，画幅扮演了一个重要的角色，它比绘画中的画幅重要得多。这是因为绘画是利用观察力和想象力从零开始创作，而摄影却是从实际场景和事件中进行筛选的过程。每一次摄影师举起相机，通过取景器观察时，影像在取景器中整体出现。实际上，在街头摄影这样快速、运动的拍摄中，取景器就是影像演变的舞台。把相机举在眼前，移动观察场景，此时画框边缘就显得相当重要，一旦被摄体进入画框，就会与场景产生交流。本书的最后一章就会讨论视野与画框边缘之间的这种不停变化的交流。即使用直觉来处理，这种交流也是很复杂的。如果主体是静止的，比如风景，我们可以花足够的时间来研究和评价画框。但是对于活动主体，就不会有这么宽松的时间了。不管采用何种构图，都必须在很短的时间里做出决定。

驾驭画幅的能力来自两方面：对设计原理的理解和大量拍摄所获得的经验。这两者结合在一起，形成了摄影师观察事物的方法：用带着框架的视觉评估实际生活中的场景，并想象成潜在的影像。本书的第 1 章就来谈谈这个带着框架的视觉。

画框动感

图像的背景是画框。对摄影来说，画框的格式在拍摄的时候就固定了，虽然你总能够在后期针对所摄照片调整画框的形状。但是，无论后期的修改有多少可能（见 58~61 页），都不可低估取景器对构图的影响。大多数相机取景器里看到的世界，是被黑暗包围的明亮矩形，所以你能强烈地感受到画框的存在。即使经验让你能够忽略取景器边框，并按照不同的格式拍摄，直觉也会让你下意识地按照拍摄时最满意的感觉来设计画面。

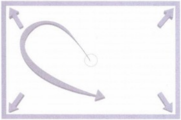
最常见的画面区域是本页上部所示的，3 ：2 比例的水平画框。这是最广泛使用的相机格式，而水平握持是最容易的方法。如图例所示，这样一个空白画框含有某些动态的影响，虽然这些影响很轻微，并且可能只在少数特别的画面中才会被注意到。更常见的情况下，摄影中线条、形状和颜色的动态占据了更大的影响。

根据被摄主体和摄影师所选的处理方式的不同，画框边界对影像的影响可以很强烈，也可以很微弱。这里所选的几个例子里，水平或者垂直的边界和角都对照片的设计产生了强烈的影响。这些例子里，有画面里的对角线，也有扮演重要角色的角度。

这些照片想要说明的是，根据摄影师的意图，画框可以与影像中的线条产生强烈的交互作用。如果你希望以更轻松随意的方式拍摄快照，画框就可能不会显得这么重要了。比较一下这两页的建筑照片与 165 页的加尔各答街头照片，后者的构图更加随意。

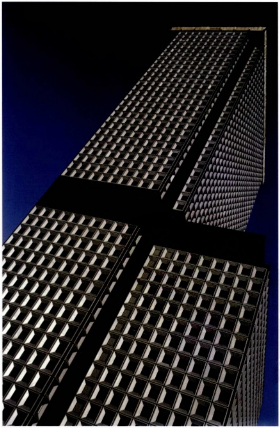
➤ 空白画框

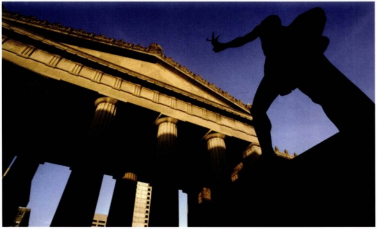
简单的矩形画框会诱导眼睛产生某些反应，这是其中的一种反应形态（当然，会有很多种可能的反应）。视线先从中心开始，然后往左上方漂移，随后往下、往右，并在某些时刻——通过余光或者跳跃视线——到达清晰的边角。如果通过相机取景器观察的话，画框四周围绕的黑色背景会进一步强调边角和边界。



➤ 对齐

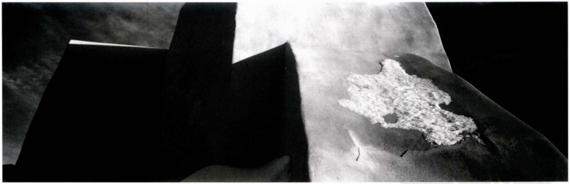
如果画面中出现明显的直线，有一种简单的处理策略：将一条或者两条直线与画框对齐。在这张办公大楼的例子中，楼顶线条与边界的对齐避免了天空角落的杂乱。这样的对齐强调了画面的几何感。





◂▴ **对角张力**

这张广角照片的动感来自于矩形画框中多条对角线条的相互作用。虽然这些对角线具有各自独立的运动和方向，但在画面中与画框边界相对照，产生了强烈的张力。



◂▴ **抽象交错**

这张关于新墨西哥一座土砖教堂背面的照片，采用了打破常规的全景宽画幅，以强调抽象处理效果。传统的方法是显示建筑的顶部和一直延伸到地面的拱墙。而在这里出现的，并不是教堂的原样复制，而是这些与众不同的平面几何与纹理。通过挤压画面的上下部排除了一些写实性，并迫使眼睛更关注画面的结构安排。

画框形状

取景器画框（和LCD屏幕）的形状对所拍摄影像的形式有巨大的影响。尽管可以在拍摄后进行裁剪，但拍摄时也会有一种强烈的直觉压力促使摄影师紧贴画框边界构图。实际上，摄影师往往需要很多年的经验才能学会忽视影像中那些无用的部分，有些摄影师甚至从来无法习惯这样做。

与其他视觉艺术不同，大多数摄影作品都按照少数几种规定的格式（纵横比）构图。数码摄影之前，最常见的格式是3：2，那是35mm相机的标准，尺寸是36×24mm。但是现在胶片的物理宽度不再受限制，大多数中低端的相机采用了更窄更"自然"的4：3格式，以便更好地适应打印纸和显示器。到底哪一种纵横比更让人感觉舒适和自然是另一个研究课题，但是基本上现在的趋势是水平方向越来越长（因为宽屏显示器和电视机的大量普及），而垂直方向则相对变短。

3：2画幅

这是传统的35mm画幅，很自然地也用在了数码单反相机上，从而成为某种区分专业摄影师、严肃的摄影爱好者和其他普通人的标志。采用这个比例是历史的偶然，没有任何美学上的必然原因。实际上，更为"自然"的比例应该是更窄一些，就像大多数图片的显示方法那样——油画画布、电脑显示器、照片打印纸、书籍与杂志等。部分历史原因是，长久以来人们一直认为35mm胶片面积太小，难以高质量地放大，而长一点的形状能提供更多的胶片面积。不管怎样，35mm的流行证明了我们的构图直觉是多么容易适应。

这个格式拍摄的照片绝大多数是水平构图。造成这个状况的原因有三个：第一个原因纯粹是人体工程学方面的，很难设计出一台眼平取景的相机，垂直拍摄与水平一样容易，很少有厂家做这个尝试。单反相机是按照水平拍摄设计的，把它们竖起来使用会感觉很不舒服，多数摄影师倾向于避免这么做。第二个原因更为根本，我们的双眼视觉意味着我们水平地观看。没有一个画框能像人类视觉那样，仅关注局部细节，并快速扫描整个场景，而不是一次把整个画面完全看清楚。我们的自然视场是一个边界模糊的水平椭圆，标准的水平胶片画框是一个合理的近似。最后一个原因是3：2比例对于肖像构图来说，往往让人感觉有点太长了。

最终结果是，水平画框是自然、寻常的，它会影响影像的构图，但不会那么持久和显著。它是水平的，从而适合大多数的风景和常规的视角。画框的水平特点也很自然地鼓励画面元素的水平安排。把图像安排在画框的稍低处也显得更自然——这会提高稳定感——但是在特定的照片中，也会有很多其他的影响。把主体或者地平线安排在画面的稍高处会产生略为俯视、低头感觉，稍带一些否定的意味。

另一方面，对于自然垂直的主体，2：3画框的高度是一个优势，而人物站立肖像是最常见的垂直主体。这是一个巧合，因为在其他多数情况下，2:3的比例很少完全满足要求。

▾ 人类视觉

我们看世界的自然视觉是双眼和水平的，所以一个水平的图片看起来会很自然。视觉的边缘很模糊，因为我们的眼睛只能清晰聚焦于一个很小的角度，而周围的影像就会逐渐模糊。然而这不是传统的模糊，因为余光能够看到边缘。视觉的界限，这里用灰色表示，通常也不会被察觉，它们被忽略了。

纵横比

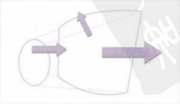
这是图像或者显示器的宽高比例。为了统一起见，我们在这里假定宽度总是大于高度，除非指的是垂直图像。所以，一个标准的单反画幅是3：2，垂直构图时就是2：3。

▲ **全景**

对于大多数远距离风景视角来说，地平线与水平画框的一致方向使得这个画幅非常自然。这是游客来到牛津的布伦海姆宫殿及周围田野时所看到的第一眼风景，在建造之初就被命名为“英格兰最佳风景”。对于这样一幅风景，宽度是很重要的，但是高度却不是那么重要。

◄▲ **标准的3：2画幅**

与消费相机和大多数显示屏的4：3画幅相比，增加的长度让这一比例非常有趣，总有一种水平延伸的感觉。在这张伦敦城的市长巡游活动照片里，基本的结构基于左边前景的士兵和后面华丽马车之间的平衡，并且有一个清晰的从左往右的指向和明显的深度感。



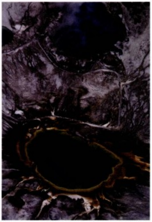
4 ∶ 3 和相似画幅

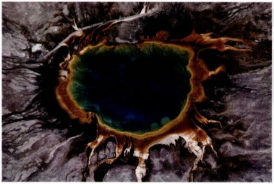
我们再次提及数码摄影和屏幕展示。传统上，这些“胖”画框是最“自然”的影像画幅。换句话说，它们最不刺激眼睛，眼睛最适应。在有很多大画幅胶片可供选择的年代，我们有5×4英寸、10×8英寸、14×11英寸和8½×6½英寸可供选择。现在的选择范围小多了，但是无论胶片、数码后背还是低端数码相机，它们的比例都是差不多的。

从构图角度来说，画框的动态对影像的影响较小，因为与3 ∶ 2相比，没有一个方向是特别突出的。同时，高与宽不同也很重要，它能帮助眼睛观察画面，理解画面是水平还是垂直的。比较一下这个画幅与方画幅，后者常常受困于缺乏方向。正如稍后所说的，这些比例对于大多数垂直构图的影像非常舒服。

▲▶ 切换方向

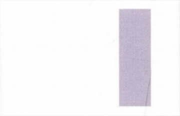
这两张照片中，男子在Khyber火车上睡觉。垂直画面中，男子的头位于画面略下方，水平画面中则偏向某一方，这形成了一种自然的平衡。





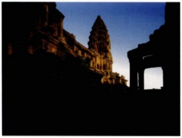
◀ 切换方向2

从空中向下看，黄石国家公园的多色调大棱镜温泉很自然地充满了一个水平画框。然而，有时候我们也需要在满页上使用垂直画面。切换到垂直画框就需要将主体放在画面下部，并用另一个元素（另一个温泉）来填补上部的空缺。



▲ **水平画框里的垂直主体**

虽然这种形式并不太适合站立人像和高大建筑这样的垂直主体，摄影师也往往会习惯性地这么拍摄。这里有一个处理技巧：把主体偏离中心，就像这张照片那样。这使得眼睛水平移动，穿越画框。



▲ **非强调（Uninsistent）画框**

4：3、5：4和类似的“胖”画幅不如3：2或者全景画幅那样支配了构图，它们通常在拍摄时有更大的灵活性。实际上，这张柬埔寨吴哥的水平照片曾经在两边裁减后用在一本书的封面。

垂直拍摄

正如前文解释的，人们对于竖直拍摄有一种轻微的、天然的抵触，即使打印介质实际上鼓励这种拍摄方向，因为杂志和书籍的格式都是垂直的（因为这个原因，专业摄影师通常会根据客户的需求在拍摄水平照片的同时也拍摄垂直画面）。水平视觉强化了眼睛左右扫描的倾向，而相对抵触上下扫描。

对于一个不算长的主体，大多数人倾向于将它放在画框中央偏下的地方。画幅越长，主体相应地越低。单一主体的自然倾向是将焦点往下压，而把垂直画框的上面部分留空。这个倾向的一个原因是，和水平画框的情况一样，人们会假定画面的底部是一个基础：支撑其他物体的水平面。在3:4的比例中，这个很自然。但是对于单反相机的2:3比例来说，就有点长了，经常使得画面的上部无法充分利用。

▲ **画面底部**

眼睛对上下扫描有自然的抵触，而画框的底边象征了基础，这些都很明显地影响垂直构图。主体常被安排在中心以下的地方，越高的画幅越明显，就像这幅曼谷河的小船照片那样（小船移动的方向页暗示了往低处的安排）。

▲ **站立肖像**

站立的人物肖像是适合于垂直构图的几类主体之一，其他的包括高大建筑、树木、植物、瓶子、酒杯、门道和拱廊等。

➤ 没有偏心的图案

装饰图案和其他无定形的布局很适合方画幅，因为画框没有强调任何方向。这样就不会对影像产生干扰。

方形

所有的摄影画幅都是不同长宽比的矩形，除了一种：正方形。只有少数几款胶片相机使用这种不寻常的画幅，说它不寻常因为很少有照片适合方型构图。总体上说，这是最难于驾驭的画幅，而且对于方画框来说最常用的设计策略是设法避开它强制性的完全平衡。

我们应该更细致地分析一下为什么多数主体不适合方型的布局。这在一定程度上与主体的轴向有关。很少有紧凑得无法对齐的形状，大多数东西都有某个方向比另一个方向更长些，人们很自然地将图像的主轴与矩形画框的长边对齐。这样，多数宽阔的风景被拍摄为水平照片，多数站立的肖像被拍摄为垂直照片。

然而，正方形绝对没有偏心，它的边长是完美的1:1，它的影像是非常精确和稳定的空间分割。这引出了方形比例冷酷不自然的第二个原因：它使得画面在形式上很刻板。拍摄方画框图片的时候，很难逃脱几何感，而对称的边和角总让人想到画面中心点（the eye of the center）。

精确的对称图像偶尔也很有趣，它给大多数照片不精确的设计带来了一丝变化。然后，这样的图片很快就会变得很乏味而多余。一直使用方画幅相机的摄影师常常会给画面设想一个垂直或者水平的方向，并在后期裁剪画面。实际上，这意味着拍摄时在取景器里松散地构图，在画面的两边或上下保留一些空间。

细分正方形

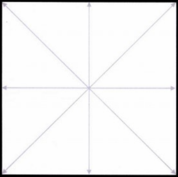
等比例的正方形画框可以进一步对称地细分，如这些实例所示。水平和垂直的直线强化了方形的稳定性，对角线则更为动态。

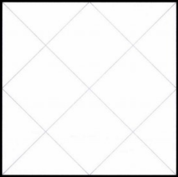
1. 方形画框强烈地暗示了中心点和等边长，所以非常容易采用辐射状构图。辐射线和其他完全对称的主体与全平衡的正方形很般配，它们的精确度完全互补，当然这里精确的对齐很关键。

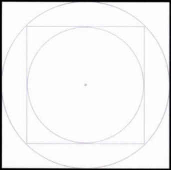
2. 正方形和圆有很精确的对应关系，将一个同心圆安排在另一个圆中间能强化焦点感和向中心的集中。

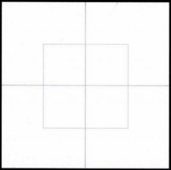
3. 用垂直和水平的直线来细分很自然，其效果则是极端的静止。

4. 更为动态，但依然居中布局的细分方法是使用对角线和菱形。


1


4


2


3

拼接和延伸

数码拼接软件已经成为制作更大、更宽影像的常用工具。实际上它们的作用有两种，一种是用更长的焦距、重叠的画框来拍摄一个场景，以获得更高的分辨率和更大的输出影像——就像用大画幅拍摄那样。然而从本书的视角来说，我们的兴趣在于改变最终影像的形状。这通常是全景图片，因为宽幅的水平影像非常受欢迎，原因我们很快就会讨论到。但是正如这里的例子所示，拼接的形状是完全自由的。常常被忽视的是拼接对于拍摄过程的影响，因为这要求对最终的影像有一个明确的预见。拍摄时无法预览，这是摄影碰到的新问题——人们必须想象最终影像和画框是什么样的。这给拼接延伸后的影像带来了不可预见性和新鲜感。

全景照片在摄影中的地位很特殊。虽然超过 2:1 的长宽比似乎很极端，但是对于风景和某些场景来说其实非常合适。要理解为什么会这样，我们需要再次来看看人类视觉的原理。我们通过扫描来观察，而不是在某一个凝固的瞬间看到一个单一完整的场景。眼睛的关注焦点在视野内移动，通常很快，由大脑把信息拼接起来。所有标准的摄影画幅以及大多数油画画幅，都是在一次快速扫描序列中能关注的区域。通常观看图片的过程是在一次持续的扫视中尽可能多地看，然后再回来仔细观察吸引人的细节。一幅全景图片让眼睛一次只能看到影像的一部分，这并不是什么缺陷，因为这正是我们观看实际场景的方式。除了给画面带来一些现实主义元素之外，这也放缓了观看的过程，并至少在理论上拉伸了探究画面的兴趣。这一切的前提是，照片要放得足够大，并且在足够近的距离内观察。

全景照片的优点——吸引观众，一部分画面只用余光观察——在宽银幕电影院里很常见。像全息电影（Cinerama）和 IMAX 这样的特殊投影系统就是基于让影像围绕观众这样的现实效果。静止的全景影像也有类似的效果。

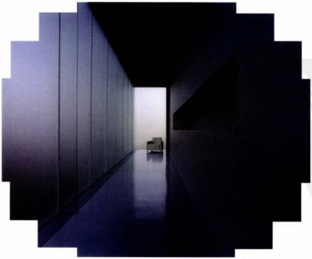
画框也可以在后期处理时用其他方法进行扩展（通过弯曲、变形和其他几何软件工具，甚至通过克隆）。有些影像可以在一个或者多个方向上扩展——例如向上扩展天空、将影室静物的背景拉宽。杂志版面经常需要这样处理图片，但这样的处理会产生一些问题，就是最终的图像并不是你所见到的原样。

▲ 画框试验

这幅英格兰多佛附近的白粉峭壁照片使用了5幅连续重叠的照片。通常，拍摄全景时相机需要仔细水平以确保地平线是直的，相机冲下就会造成强烈的弯曲变形，但是这里故意这么做了。弧形画框是后期裁割出来的。

◄ 5：1全景图片

在这幅拼接的全景图片中，大部分的天空和前景都被删除，从而让眼睛能自由关注地平线的节奏和云与山的关系。很多自然风光可以采用这种方式来处理。这里使用了8幅重叠的水平图片。



◄ 拼接以控制与放大

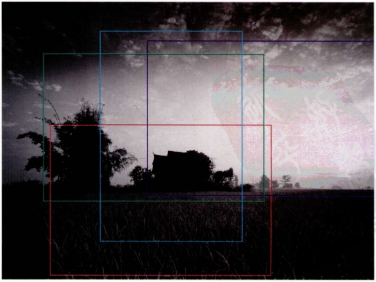
为了获得大尺寸、超广角影像，这里使用了透视控制和移轴镜头，用最大偏移量一幅一幅轮流拍摄。把这13幅图片拼接在一起，在某种意义上，是大画幅摄影的数码等效结果。通常应该把这些锯齿形裁割掉，不过这里把它们保留了，不仅为了显示拼接过程，而且把它们作为影像形态的一部分了。

裁剪

在黑白摄影时代，裁剪是一个高度发达的编辑技巧，到彩色幻灯片时代渐渐没落了。现在，作为数码后期处理的重要一部分，裁剪又焕发了活力。即使照片拍摄时就已经很好地构图了，但某些技术调整（比如镜头变形矫正）也需要进行裁剪。

裁剪是在影像拍摄之后重新处理的一个方法，是推迟设计决策的一种选择，更是寻找重新组织画面的新方法的机会。和拼接相反，裁减缩小了影像尺寸，所以需要从更高的分辨率开始。传统放大照片的时候，放大面板扮演了裁剪参照的角色，而更简单的方法是先用L型裁剪尺在胶片（在灯箱上）或者接触印相片上尝试一下。而对于数码影像（或者扫描的胶片），用软件进行裁剪处理的过程非常简单容易。

有一点很重要，不能把裁剪当作包治百病的万灵药来弥补拍摄时的设计失误，或者当作不做决策的借口。有机会在拍摄后修改和调整画框，会让你危险地以为在电脑上就能完成很多摄影意图。裁剪打断了摄影处理过程，而大多数影像得益于连续的视野。



➤ 泰国北部风光

对于这个泰国风景，几个可行的选择方案在黑白图片上同时框选了出来。废弃的寺庙肯定保留作画面主要元素——没有其他东西——可选的是地平线的位置和是否包括左边的竹丛。将地平线放低（紫色和绿色画框）给出更为宽阔、开放的感觉，并强调了天空（日出和乌云）。把地平线提高（红色画框），将注意力集中到了地里的稻谷。垂直裁剪（蓝色画框）也需要相当一部分的稻田以保持画面稳定。

苏格兰风光

在这个 Skye 岛的迷雾风光例子中，我们来看看需要做些什么决定。原始照片很显然目的是突出画面上部的层积云，因此把地平线安排在比较低的位置。这样做有点限制我们的选择范围。

1. 也许第一个很显然的裁剪方式是忽略高处的云层，集中表现岩石柱子迷雾遮盖的特点。一旦舍弃了云层，我们把画框上部裁剪多少就没有什么限制了。这里，我决定把天空与地面的比例颠倒过来，并抓住机会裁剪成全景照片。这是原始照片的一个可行的变化，虽然我们需要把影像放得很大才能看到最佳的效果。

2. 下一步，我们只裁掉一些外围并保留原来的地平线位置怎么样？很不幸，看起来如果我们要保留天空，就应该保留到画面的顶部，这样才能给画面上部提供一些影调和分量。裁剪画面两边对提升柱子的重要性作用很小。唯一可行的是裁剪一些底部，让地平线几乎紧贴画面的底边。

3. 能不能裁成垂直的画面呢？考虑到直立影像更加需要云层的影调，我们能做的就是选择地平线上最感兴趣的形状，然后裁剪两边多余的。

充满画框

为了讨论构图中不同图形元素之间的交互，我们首先必须把它们隔离开，选择最基本的情况来构图。这里需要提醒一下，在实际情况下往往有大量的可能性存在，而单一、孤立的主体却是特例。这里的例子可能有点显而易见，不过在这里我们需要清晰、明了的例子。

所有摄影场景中，最基本的是照相机前单一、明显的主体。但是即使在这种情况下，也有两种可能，我们面临的选择有：靠近并使主体充满画框，或者后退些使得我们能看到一些周围的环境。怎么来选择？一个考虑点是图片的信息内容。很显然，主体在照片中越大，越能看到它的一些细节。如果主体很不寻常、很有趣，那么这些细节就很重要，如果主体很常见，那就正相反。比如说，如果一个野外摄影师捕捉到一个稀有动物的画面，我们很自然会尽可能地想多看到一点细节。

另一个考虑点是主体及其环境之间的关系。周围的环境对于照片的内容或者布局很重要吗？在影棚里，主体常常被摆放在无色背景前，这时的环境没有任何意义，唯一的价值就是用来构图。然而在影棚外，环境几乎总是与主体有些关联，它们能显示主体的大小比例（比如岩石立面上的攀登者）或者主体的活动。

第三个考虑点是摄影师希望在主体和观众之间建立的主观联系。如果现场感很重要，主体也需要让人印象深刻，那么将它充满画框使得观众感觉到了现场就是一个合理的选择。这里还有一些物理因素要考虑，例如展示图片时的超大尺寸、镜头的焦距以及主体的规模等等。不管怎样，一幅大照片里充满画框的大主体通常总会充满力量和影响力。而且，正如这里的例子所说明的，将主体正好充满画框也有令人满意的精确性，特别是需要快速构图时。

主体的形状与画幅之间的关系显然会有影响。在右页香港渡轮的系列照片中，主照片是非常匹配的：从这个角度看渡轮，正好到达四周的边界。然而，大多数单主体照片的关注焦点并不能填满画框，形状可能与照片画幅不相一致（裁剪虽然可能，但未必合适，也未必适合意向中的展示手段）。另一个将主体延伸到画框边界的潜在风险在于，眼睛将视觉焦点集中在画面边缘可能会感觉不舒服，它常常需要——或者至少受益于——主体周围的少量空间来无拘无束地移动视线。

▲ **几内亚的蠕虫过滤器**

两个苏丹南部的男孩用塑料过滤器从池塘里喝水。像这样几乎不留空地充满画面，通常意味着利用移动或者变焦镜头快速取景拍摄。在这个例子里，画面上下都留有空间，显示了无边无际覆盖着的浮萍。

取景器还是LCD?

数码相机提供了两种构图方法：以传统方式通过取景器观察，或者新方法使用 LCD 液晶屏观察。关于后者的争论在于它简化了从 3 维场景到 2 维影像的转换。这只适用于没有移动棱镜机构（moving prism mechanisms）的相机（非单反相机）。即使使用取景器，LCD 也能提供很有用的回放功能，不仅是为了技术原因，也是为了构图。

画框中尺寸的变化

1. 这张照片的成功几乎完全依赖于渡轮驶向相机的时机。虽然不怎么明显，这张照片的主要感染力在于船只的形状几乎完全匹配 35mm 的画框。拍得稍早些，让更多的水围绕边缘，画面就相当普通。拍得稍晚些就好像是张废片了。这里的渡轮显得很大，很有现场感。

2. 后退些就是一个更典型的主体及其环境的处理方式。成功之处在于明亮的光线照射，但与前作相比更为平淡些。这里的环境有些多余，我们都知道渡轮肯定在水面上，而且这些水没什么特别（很大的浪或者有意思的色彩），它们对画面没什么作用。

3. 不同的环境照片，设计上传递了更多的信息，关于渡轮的信息不多，但是告诉我们它在哪里、在干什么。

4. 进一步填满画框，让我们看到了更多的结构细节。画面里的救生圈告诉我们这是一条船，但是画面的主体有了变化：这张照片现在同等程度地关注人和渡轮。

位置

任何一张只有一个主体的照片里，除非采用将画框填满的构图方式，否则总需要决定怎么安排主体的位置与四周留白的比例。一旦你决定在主体四周保留空间，主体的位置就是一个关键。很显然，主体应该放在画框里。逻辑上看起来很自然的一个位置是画框的正中央，四周留下相等的空间。实际上，在很多情况下这种方式很正确。如果画面中没有其他元素的话，为什么不这么做呢？

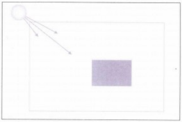
不这么做的一个不可否认的原因是这太缺乏想象力了——而且如果一直这么做的话，很单调乏味。我们面临一个自相矛盾的选择：一方面，我们在安排单一主体时需要更有意思的设计，以避免这种靶心一样的构图；另一方面，把主体放在自然位置之外的其他地方需要理由。如果你把主体放在某个角落，而把其他地方都留空了，你就需要一个合适的理由，否则整个布局就显得很荒谬和反常。异乎寻常的构图往往有非常好的效果，但是正如我们将在本书后面会谈到的，这样成功的照片背后都有明确的意图支撑着。

当画框中的主体变得更小时，其位置就显得更重要。在第 15 页的哨兵照片中，我们不会注意到人物在画框中的位置，他其实位于画面中央，四周的空间并不明显。在本页被水围绕的村庄照片里，我们会非常注意村庄在画框中的位置，因为它显然是孤立地被大海包围着。通常，为了在主体及其背景之间建立联系，我们需要让主体偏离中心点。绝对的中心点太过稳定，使画面缺乏动感张力。略微偏离中心的话，主体会显得更加融入环境。这里还有协调和平衡方面的考虑，我们会在下一章讨论。

在实际拍摄中，多数影像会包含其他元素，而即使一个很细小的第二兴趣点通常也会影响到主体的位置。在这幅高屋照片里，我们注意到太阳位于左上方，这隐含了一些关联，使得我们很自然地把房屋往相反方向略微偏移了一点。

方向感也会影响偏离中心的位置。例如，如果主体显然在运动中，方向很明确，那么很自然的倾向是让它进入画面而不是离开。这里要强调一下“自然”，因为总可能有些特别的理由让我们以不同的方式处理——而这些不同通常更能吸引人。笼统地说，如果主体“面向”一个方向，那么将他们偏离中心，使得画框里该方向上能“看到”更多，这样的布局常常更自然。

经验法则告诉我们，如果某种安排是有所用意的——也就是说，它有助于表达照片背后的想法——那么这种主体只占小部分区域的构图就值得考虑。以这幅海里房屋的照片为例，画面的要点在于人们居住在这么不寻常的环境里：被水围绕。靠得更近些就无法表达这一点，而后退得更远些只会让房屋更小，难以辨认，虽然这样会包含更多的海洋。



◄▲ 海洋中居住

这幅位于菲律宾苏禄海的高屋航拍照片，是为了提醒人们注意其非比寻常的孤立位置。将主体偏离中心给设计带来了一些生机，并鼓励视线从房屋移向画框的左上角。

草丛里的长凳

这是一个位置练习。全图里能看到，旧长凳位于池塘边，被绿草围绕，前景比背景更连续，背景里能断续地看到天空。因为这个原因，靠近构图意味着将长凳放在画框的上部。

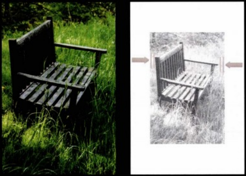
1. 第一种尝试是紧密布局，而用蓝色平行线标出来的空隙正是需要决定画框位置的地方。

2. 往后退有两种选择，这里主要考虑长凳的对角安排，所以往相反方向——向右偏移来安排位置。

3. 第二种选择，等待游人坐下的长凳可以被看作“面向”右下方，为了补偿这一点，把长凳放在左边。

4. 现在试一下横构图，很明显地长凳“面向”右侧，所以它被放在左边，进入画面。

5. 再后退就露出了池塘。现在这是影像中的第二主体，需要在画面中平衡这两者。



1

2

4

3

5

分割画框

任何类型的任何影像都会自动分割画框。如地平线这样的分割很明显，但是甚至在平淡背景上的一个细小物体（换句话说，一个点）也会隐含了分割。看一看这本书里面任何一张包含了单一小主体的照片——改变一下主体的位置，画框的分割区域就随之改变了。

分割可能会有无数种，但是其中最有意思的是那些相互之间包含了确定关系的分割。本质上说，分割是一种比例关系，这在不同的历史时期都吸引了艺术家们的关注。特别是在文艺复兴时期，人们相当关注用几何的方法分割画框。这对摄影来说很有意思，因为画家总是从空白开始创造画面结构，而摄影师通常没有这样的机会，所以关心精确比例的理由少了很多。然而，无论是否精确计算，不同的比例会让观众产生各种共鸣。

文艺复兴时期，一些画家注意到简单的数字比例（如1：1、2：1或3：1）能产生基本静态的分割。相比之下，更有趣的比例能产生动态的分割。希腊人熟知的黄金分割就是最著名的“和谐”分割。正如下文提到的，黄金分割完全基于几何学，而摄影师几乎从来不会有需要或者机会来构造它。它的重要性在于，所有的区域都完整地相关联，小区域与大区域的比例和大区域与完整画框的比例一致。它们相互关联，因此让人感觉很协调。

这其中的逻辑起初也许并不显而易见，但是它并不仅仅是画框分割的基础。重要的是，这说明和谐的基础包含了客观的物理原理。在这里，这就是几何学。尽管在操作中我们未必意识到这些，他们的效果依然可以预见。对页展示了根据黄金分割比例划分标准的3:2画框的例子，如照片所示，精确度并不重要。

黄金分割并不是和谐分割的唯一方法，甚至不是整体比例相关的唯一方法。另一个同样来自文艺复兴时期的是斐波纳契数列——数列中每个数是前两个数值和：1，2，3，5，8，13，等等。还有一种方法是根据画框自身边长的比例进行分割。事实上，有很多种遵循某些内部规范的分割方法，都可以用来构造可行和有趣的影像。

这些对油画家和插画家来说都很有用，但是怎样才能切合实际地用于摄影呢？当然，不会有人打算用计算器来设计照片的分割。对大多数照片来说，凭直觉构图是唯一现实的方法。最有效的分割画框的方法是让你的眼睛熟悉各种微妙和谐的比例关系。你对此越熟悉，你凭直觉的构图就自然越发和谐。作为摄影师，我们可以忽略几何学，但是我们无法忽略这些比例令人满意这一事实。同时要知道，如果我们从两个方向分割画框，那么就会产生一个交叉点。这通常是一个安排视觉重点或其他注意点的好位置。可以把这个同第3章“单一点”部分的小主体偏中心的安排作一个比较。

黄金分割比例

两个部分被称作符合黄金比例，如果整体（这两部分之和）与大部分的比例和大部分与小部分的比例相同。计算公式为：

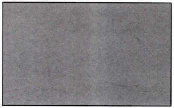
$$\frac{a+b}{a}=\frac{a}{b}$$

其中，a是大部分，b是小部分。

这个比例记作（phi）是一个无理数，其值为：

$$\varphi=\frac{1}{2}(1+\sqrt{5})\approx 1.618033989$$

对摄影来说，这是事后的分析。没有摄影师会计算这个比例，但是熟悉这些比例会或多或少地让你凭直觉构图时更容易再现它们。



黄金分割画框

左边的画框比例是1.618或者144:89，被认为是美学上的完美和平衡。第2章“平衡”部分有更多关于比例和平衡原理的讨论。作为比较，右边是标准的35mm（现在的数码单反相机）的3:2比例画框。它们并非完全不相似。

综合比例

原则上，符合某种综合比例的画框的任何一种分割都能产生和谐平衡的感觉。下面的第1幅图展示了按照斐波纳契数列进行的分割，第2幅图则是基于画框边长的几何分割。大多数有效的分割是直线的，但是也可以用斜线来分割三角形空间。在右边的照片里，构图当然是凭直觉的，但是画面中的变化元素很清晰地暗示了直线分割。正如这一系列照片显示的，最初的场景只有水平线和远处的小船，所以我们尝试了偏上和偏下的构图，渔夫和红色小划艇的出现改变了画面的动态，当他和小艇在画面中垂直的那个瞬间拍下了照片，稍后这些又都分散了。

斐波纳契分割

之前

几何分割（基于边长）

之后

地平线

需要将画框清晰、精确地分割的最常见的情况也许就是那些包含地平线的场景了。在这几页显示的风光类照片中，地平线是主要的图像元素，当场景中没有其他突出的兴趣点时就显得更为重要。

简单地说，如果地平线是唯一有意义的图像元素，那么如何摆放它就变得很重要，比较简单的情形是它真的是水平的（没有小山峰状的突起轮廓）。通常，人们会自然倾向于将它放在画框的下部而不是上部，因为画框的底部往往与基础有关系。我们会在第2章“平衡”部分再来讨论这个问题，不过大多数东西放在下部原则上都会产生强烈的稳定感。除了这个之外，精确的摆放位置仍然是个问题。一个方法是使用前几页描述的线性关系，另一个方法是用影调或者色彩来平衡（参见第4章“色彩关系”部分，根据相对明亮度来组合色彩的原理）。

还有一种方法是根据你眼中大地和天空的重要程度来分割画面。比如，如果前景很无趣、容易分散观众的注意力、或者出于其他原因而不重要，而天空富有动感活力，那么也许可以把地平线放得很低，靠近画面的边缘。本书的很多地方都有这样的例子（前面的裁剪也有这方面的考虑）。在茵乐湖的照片里，乌云的形态绝对值得占据画面的大部分，但是云的影调太脆弱，无法用更广的镜头来包括更多的黑色前景。两者只有在地面被大大压缩、不会破坏整个画面时才能显得协调。

另一种情况下，如果前景有一些明显的兴趣点，就需要把地平线放得更高些。实际上，如果天空没有图像价值，而前景很有意思，那么反过来把地平线靠近画面的顶部就很合理了。

毋庸置疑的是，对于任何一种特定的场景和视角，不存在理想的地平线位置。因此，试验不同的位置总是值得的。然而，从最低处开始逐步向上试验，却不考虑这对画面的影响和理由是不可能的。在纪念谷拍摄的两张照片显示，根据照片的场景和个人喜好的不同，不同的地平线位置可以同样合适。

◂ 自然低位

在这张加利福尼亚莫诺湖的照片里，地平线是连贯的，天空乌云，这些都简化了地平线位置的考虑因素。这个位置接近黄金分割点。

▲ **强调天空**

这张颇有气氛的天空和山峰的照片拍摄的是缅甸的茵乐湖，是极低位地平线的例子，也避开了一些很可能在景深之外的前景。

▲ **高和低的选择**

从沙丘脚下看到的纪念谷的图腾柱和 Yei-Bichei 石，阳光照射下的沙丘纹理和天空中的云彩旗鼓相当，因此构成了两种同样合适的不同分割法。

◀ **忽略天空**

死谷沙丘的广角照片，兴趣点在沙丘涟漪的细节上。西沉的太阳给地平线带来了足够的兴趣点，因此没有必要在构图中放入更多的天空。

框中框

所有摄影结构设计中最容易成功的构图方式之一便是内部画框。就像任何明确的设计公式那样，它有被过度使用的危险，也有被滥用的可能，但是这些危险也反过来证明了它的确有效。它只需要在使用时多些小心、多些想象力就可以了。

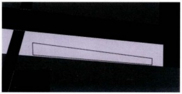
框中框的诉求一部分是为了构图的需要，但在更深层面上则与观察力有关。这里和随后几页所示的画框强调了观察者穿越一个平面观察另一个平面，从而扩展了照片的维度。正如我们在本书其他地方可以看到，摄影方面最常见的议题之一就是如何把一个全三维的场景转换成二维的照片。这个问题对摄影来说比对油画或者插画更加重要，因为摄影本质上是基于现实的。照片中的框有引领观众穿越的效果，换句话说，它们是一种窗口。照片的边框和观众注意力被引入的第一步之间有某种联系（这里边角特别重要），然后有一种含蓄的冲击力穿越画框。例如，Walker Evans 就经常刻意使用这种策略。他的传记作家 Belinda Rathbone 写道："他的照片透过窗户、门廊和转角来观察，这使得这些作品具有全新视角、力量，甚至有一种揭露的气氛"。

诉求的另一部分在于，通过在画面主要部分引入边界，内部框就成为组织性的证据。场景被加上了某种程度的控制，画面受到了限制，无法随意延伸到边界。某种稳定甚至僵硬的感觉油然而生，这种类型的照片缺乏你在经典的新闻或者报道照片中常常能感到的休闲和随意。框中框反映了我们性格中的某个方面。给环境强加控制是人类天性的一部分，给影像加入结构是其直接结果。人们很乐意看到照片的各种元素都被确定并置于某种控制之下。

从图像层面上，框架可以让观众集中注意力，因为它们从外部画框建立了一个逐渐缩小的方向。内部框能进一步吸引眼睛，特别当它与照片外框的形状相似时。这种势头能轻易继续，深入画面。值得注意的另一个重要的设计要点是两个框之间的形状关系。我们在基本画框的动感一节中曾经讨论过，照片边界之间的角度和形状以及画面内部的直线都很重要，特别是画面内部有一个连续边界时更为明显。当两个框之间空隙很窄时，它们之间的图形联系达到最强烈。

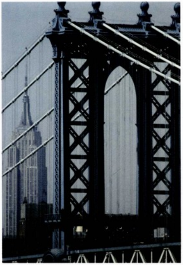
➤ 曼哈顿大桥

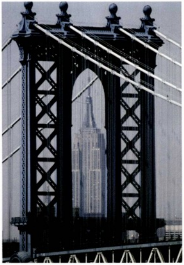
这两张纽约帝国大厦和曼哈顿大桥的照片拍摄于相邻的两个地方，展示了框中框技术如何改变影像的动态。第一张照片中，大厦的影像在桥塔的右边，这里主要的动态是形状的相似性，视线被吸引在两者之间移动，如左边示意图所示。第二张照片里，视点略为右移，使大厦完全位于桥塔中央拱门里面。现在，如右边示意图所示，视线经过 3 步引导，被引向了大厦。这里，内框的结构使得影像形式更为正式。

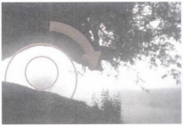


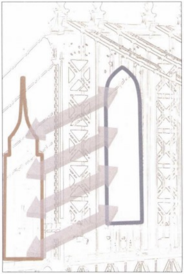
◄▲ 强化透视

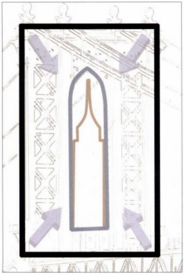
通过低位、精确的相机视点（几乎没有多少移动余量），前景中树干构成的天然画框强化了构图，让视线被引导到树干下方、草地上方，引向建筑物。











▲ 引导移动

大多数使用内部框的成功之处在于找到合适的相似形状，然后寻找合适的相机位和镜头焦距来表现这个相似性。在这个例子里，前景粗大树干的曲线轮廓产生了一个旋转的方向，使得画面活泼了起来。

第 2 章 设计基础

构图本质上就是组织，使画框里的所有图像元素有序化。这是基本的设计，摄影在这方面的基本要求与其他图像艺术完全一样，而风险也是一样的——纸面上的技巧显得武断、教条。很重要的是，要把基本设计当作一个调查问卷表、一系列观点和想法、以及一组可用的资源，这不应该是一个草率的决定。

这与语言有些相似：我们前面刚讨论过的画框是语境，设计基础是语法，第 3 章要讨论的图像元素是词汇，第 6 章讨论的处理是句法——所有东西如何放在一起，最后形成照片。

摄影中的设计原理在某种程度上与油画或者插画中的略有不同，大多数情况下它们之间的比较没有什么特别的价值，但是重要的是，你需要理解这些都是客观的设计原理，换句话说，它们与各人的欣赏口味没有关系。它们可以解释为什么某些照片能给人留下深刻印象，为什么某些影像组织方式会有某种可预计的效果。

两种最基本的原理是对比和平衡。对比强调的是照片中图像元素之间的区别，无论是影调的对比、色彩的对比、形态的对比还是其他。两个相互对比的元素能相互加强。平衡则是隐含在对比之中的关系，是对立元素之间的主动关系。如果达到了（比如色块之间的）平衡，影像就会有一种平衡感。否则，影像就失去了平衡，会留下视觉张力。

两种极端，以及之间的各种平衡，在摄影中都有相应的作用。眼睛寻求和谐，虽然这并不能成为一条构图规则。避免完美的平衡可以创造出更为有趣的影像，并激起摄影师所想要的反应。有效的构图并不总是按照熟悉的比例制作和谐的影像，虽然这样做看起来很舒服。最好的设计是功能性的，它首先要求摄影师对照片的潜能和最终效果要有清晰的想法。

最后，设计必须接受限制：观众对摄影的了解。观众也许对设计手法一窍不通，但是看过大量照片之后，会了解一些惯例。例如，一般认为准确的对焦点标明了照片的兴趣点和注意点；某些构图方法可看作是常规的，所以被假定为标准方法，摄影师可以根据自己的意图，遵从或者挑战它们。

对比

20世纪设计理论的奠基工作产生于20世纪20年代的德国，其焦点就是鲍豪斯。1919年成立于Dessau城的这所艺术、设计和建筑学院因为其对于设计原理的试验性和研究方法而对主流文化影响深远。在鲍豪斯，Johannes Itten主持了基础课程，他关于构图的理论基于一个简单的概念：对比。在明暗、形状、颜色甚至于感觉之间的对比，是构成一幅图像的基础。Itten要求鲍豪斯学生做的第一组练习之一，就是发现和描绘各种可能的对比，其中包括：大/小、长/短、光滑/粗糙、透明/不透明等。这些都是艺术训练，但也非常适合摄影训练。

Itten的目的是“通过个人观察唤醒对主体的鲜活感受”，而他的练习则是进入和探索设计领域的手段。下面我们将他的练习根据摄影的要求略作修改。

任务分成两个部分，第一部分相当容易——拍摄相互对比的照片。最简单的完成任务方法是从你过去拍摄照片中寻找合适的，寻找那些体现了某种对比的照片。更费力但也更有价值的则是出门寻找体现某种对比的影像，并拍摄下来。

任务的第二部分是将对比的两方面组合在一张照片里，这是一个需要更多想象力的练习。练习没有限制对比的种类，可以是形式上的对比（明/暗、虚/实），也可以是内容的对比。比如说，可以是连续/间歇这样的概念对比，也可以是嘈杂/安静这样的不可见对比。下面表格中列出的是Itten最初的鲍豪斯练习内容。

充满激情的教育者Itten要求他的学生从三个方面来处理对比，“他们必须用自己的感觉来体验、用智力来客观描述、用综合能力来实现这些对比。”也就是说，每个学生都必须首先脱离具体影像来设法获得对每一种对比的感受，然后列出体验这个对比的各种方法，最后拍摄照片。例如，对于“多/少”，第一印象可以是一大堆东西里，有一件在某方面有些不同，因而脱颖而出，也可以是一大堆东西旁边有一件同样的东西，单独而孤立地出现。这是各种各样的可能中的两种。

3ITTEN的对比	
点/线	面/线
平面/立体	区域/物体
大/小	线/体
高/低	光滑/粗糙
长/短	硬/软
广阔/狭窄	静止/运动
厚/薄	轻/重
亮/暗	透明/不透明
黑/白	连续/间歇
多/少	液体/固体
直/弯	甜/酸
尖锐/迟钝	强/弱
水平/垂直	响亮/轻柔
折线/圆形	

很多

为了最大程度地表现数量感，这张鱼干的照片将晾晒架充满画面，周围不留空，这样就显得鱼扩展出了画框边缘。

单一

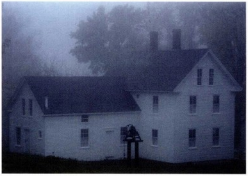
为了强调这条被废弃的小船的孤立，作者使用广角镜头来增加透视感，并将小船与远处的湖岸分离。构图时排除了其他无关的注意点。

柔和

加利福尼亚莫诺湖附近的沼泽草地，细密的纹理在精心选择的逆光视角下显得更为柔和。

沉闷

缅因州 Shaker 村，低反差影像完全源于当时的光线：晨雾。

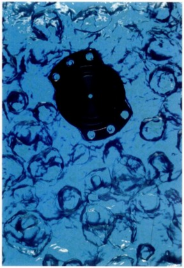


强硬

平淡的光线、乏味的城市环境、远摄镜头的拉近效应，共同构成了这张艰涩、强硬的建筑尖顶照片。

高反差

晴天高高的太阳，阳光穿越清晰的空气，产生了这个强烈反差的光线效果。拱形岩石产生了深深的阴影。



固体/液体

将两种对比组合在一张照片里，这张静物照里是一个钢制超导设备在液氮冷却槽内，在影室的相对高温下冒出了气泡。

柔软/坚硬

一片火烈鸟的粉红色羽毛飘落在被阳光烤裂的土地上，墨西哥尤卡坦半岛的 Rio lagartos 保护区。

娇弱/傲慢

日本的樱花节是观赏樱花的好时节。然而，这张照片里的东京樱花，背景却是艳丽的临时围墙。对日本人来说，这个对比更让人心碎，因为背后文字的意思是"廉价"！

格式塔感知

格式塔（Gestalt）心理学创立于20世纪初期的奥地利和德国，它的部分观点（例如观察到的物体会在大脑中形成相似形状的踪迹）在长期以来不被接受，但是它在视觉认识方面的方法却日渐重要。

现代格式塔理论采用了整体分析法来感知，其基本观点是整体大于其各组成部分之和，它认为在观察一个场景或图像时，大脑从识别单独的元素到理解整个场景，这之间有一个突然的跳跃。这里的两个概念——重视影像整体的更大含义和突然而直觉地理解它——可能在一开始与我们所了解的人们如何看图像的过程不同。（关于这个原理，即我们连续快速移动眼睛来建立一幅图像，然后转移到兴趣点，将在第3章的“曲线”部分更深入地探讨。）然而，在现实中，格式塔理论已经能够适应实验性研究，而且尽管它的断言有时有些含混，它能为复杂的感知过程提供一些有效的解释。它在摄影中的重要性主要在于它的组织原理，这是本章和下一章所提到的很多影像构造原则的坚实基础。

德语单词Gestalt没有很好的英语翻译，但是参考句式“某些东西被gestellt”的意思是被“摆好”或者“放在一起”了，很明显与构图相关联。作为一种理解感知过程的方法，它提供了一种与计算机和数码影像使用的那种原子化的、一步一步的迭代完全不同的工作方式，它强调洞察的价值。格式塔的另一个原理是“最优化”，强调清晰和简单性。与此相关的概念是pragnanz，即精确性，指的是对影像整体的理解（掌握影像）仅需要最小的努力。

对页表中列出的格式塔组织原理，可以解释摄影中的图像元素，例如线条、点、形状和方向等，在观众的大脑里以什么方式整合在一起，影像的生命力和平衡感又是怎样被理解。最重要也最容易被理解的原理之一是所谓的闭包（closure），通常可用著名的卡尼莎三角形（在后文解释）来描述。我们常常在摄影中看到这个原理的应用，比如构图的某个部分暗示了某种形状，而这种感知出来的形状又有助于构成影像的结构。换句话说，隐含的形状可以强化构图，帮助观众感知。摄影中最常见的“闭包”形状是三角形，但是对页给出的例子是更为少见的双圆形。

正如我们将在第六章拍摄过程中更详细探讨的，创造和观赏一张照片大量用到了理解一个场景或者一幅影像的原理，以及尝试将视觉输入归入某些前提假设，以解释其之所以如此的原理。格式塔理论的要义是重新组合和构造视觉元素使之成为具有整体含义的影像——这也被称为“phi现象”。然而，虽然格式塔理论被用于指导设计——例如用于消除困扰，加速认识（图表、键盘、计划，等等）——在摄影中它也同样能担当对立角色。

我们将在第六章看到，设法让观众慢慢观赏一张照片有很多好处，例如发现惊喜或者让他们更深地沉入影像（贡布里希《Beholder's Share》，第5章“清晰或模糊”部分）。举例来说，突现原理（见下页表）可用来解释大脑怎样在突然的瞬间领会了照片里某些隐藏的含义（我们将在第5章“延迟”部分中详细探讨这个问题）。通常来说，在展示信息时，不应该让观众的大脑费力工作，但是在摄影和其他艺术中，这也许是对观赏的奖励。

▲ **卡尼莎三角形**

这是最常见的关于闭包的演示，由意大利心理学家Gaetano Kanisza设计。这里只有三个含楔形切割槽的圆，但是眼睛看到的却是一个三角形。

格式塔知觉组织定律：

1. 接近定律：视觉元素在大脑中根据其相互之间的接近程度组合在一起。
2. 相似定律：某方面（形式或者内容）相似的元素，倾向于组合在一起。
3. 闭包定律：随意放在一起的元素被视作其外轮廓的完善形状，大脑会寻找完整性。
4. 简单定律：大脑倾向于简单的视觉事实，喜欢简单的直线、曲线、形状，以及对称和平衡。
5. 同命定律：组合在一起的元素会共同移动，表现得像一个。
6. 延续定律：大脑倾向于在结束点之外延续形状和直线。
7. 分离定律：要感知一个人物，他必须从背景中分离出来。人物背景混合的影像（参见第2章“节奏”部分）会产生不确定性，难以判别哪里是人物，哪里是背景。

组合在格式塔思想中占有很大的份额，这被称为“组块”。

格式塔原理有：

1. 突现原理：观察了足够长的时间后，影像中缺乏足够信息来解释的那部分会突然显露出来，最终理解其含义。
2. 具体原理：大脑用不充足的视觉输入填充形状或区域，包括闭包。
3. 多稳原理：在某些情况下，当缺乏深度线索时，物体可能看起来很不自然。这在艺术中很常见（M.C. 埃舍尔、萨尔瓦多·达利），但摄影中比较少见。
4. 恒定原理：物体被识别，无论其方向、旋转、比例、大小或者其他因素。

1

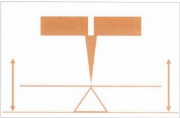
3

2

▲➤ 圆形闭包

格式塔闭包定律归纳了将结构放入影像的很多构图技巧。在这张爪哇岛 Yogyakarta 宫仪仗队年度 Garebeg 仪式的照片里，眼睛看到了一左一右两个圆形，这使得画面更有序。然而这些完全是想象出来的。在1中，我们使用中间值滤镜来简化画面，这个形状更加突出了。在2中，实际的曲线部分被标注出来，可以看到它与完整的圆相距很远。然而正如在3中高亮标注的，隐含的圆将观众的注意力集中到了中间穿制服的士兵身上。这正是第3章（关于形状的主题）中所讲到的技巧。

平衡



构图的核心概念是平衡。平衡是张力的结果，是对立的影响力相互匹配以提供均衡和协调的感觉。视觉的基本原理是眼睛总是会设法寻找某种张力的平衡力。平衡是和谐，是结果，是直观感觉到美学愉悦的状况。在这种情况下，平衡可以来自照片里的任何图像元素（我们将在第3章逐个探究）。

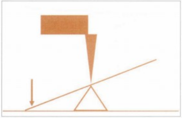
举例来说，如果照片里有两个重点，画框中心就成为我们观察这两个点的位置的参考点；如果另一幅照片里有一条斜线，具有很强烈的指向某个方向的运动感，眼睛就会感到需要一个相反的运动感觉；在色彩关系里，连续的同时对比效应让眼睛寻找互补的色调。

在讨论照片里张力的平衡时，通常会使用物理世界里的一些概念来类比：重力、杠杆、重量和支点。这些类比相当合理，因为眼睛和大脑对平衡的真实、客观反应方式与力学原理很相似。我们可以进一步细化这种物理类比，将影像设想为一个平衡于一个点的平面，就好像一杆秤。如果我们在影像的一边增加了一点东西——偏离中心的地方——那么平衡被打破了，我们会觉得有补偿的需要。无论我们在谈论的是影调、色彩、点的布局、或者其他什么东西，目标都是寻找视觉“重心”。

这样分析下来，有两种不同的平衡类型。一种是对称或静态的，另一种是动态的。对称平衡下，张力的安排都是居中的——每样东西到照片中心的距离都相等。要达到这个效果，我们可以将照片的主体正好放在画框中心，在我们的类比秤里，它正好位于支点，也就是平衡点。达到静态平衡的另一种方法是将两个相等的分量放在中心的两侧，保持相等的距离。添加一个维度的话，将一组图像元素围绕中心等距安排也能获得同样的效果。

第二种视觉平衡处理的是不相等的重量和张力，而这样的平衡能够使影像更加生动活泼。在秤上，大的物体可以与小物体达成平衡，只要小物体离支点足够远。相似地，小图像元素可以顺利地平衡一个主要元素，只要它摆放在靠近画框边缘的地方。相互制衡正是绝大多数平衡的实现机制，这当然也是一种对比（参见本章“对比”部分）。

这些是视觉平衡的基本规则，但是实际使用中需要慎重对待。到现在为止，我们仅仅描述了简单环境下的平衡，而在很多照片中，多种元素会相互作用，平衡问题只能凭直觉根据正确的感觉来解决。关于秤的类比仅在解释基本原理时适用，我当然不会建议你在构图时使用一杆秤。



▲▲**静态平衡与不平衡**

使用秤来类比，想象一张照片在中心点平衡了。在这张尼泊尔 Swayambunath 佛塔的眼睛近摄照片中，简单布局是对称的，因此正好在支点平衡，两边的力均匀平稳。但是，如果我们移走一个元素，这里为了练习用数码作了处理，重力的视觉中心偏移到了左边，平衡被打破。自然的倾向将把视线移到左边。

除此之外，一个甚至更加关键的问题在于是否真的需要平衡。眼睛和大脑当然需要均衡，但是艺术或者摄影的任务并非提供均衡。新印象主义画家 Georges Seurat 说“艺术是和谐”，但是正如 Itten 指出的，他把艺术的一种手段误解为目标了。如果我们认可好的摄影是创作能带来宁静、满足感受的影像，那么结果将会非常沉闷。你将在本书中一再看到，有表现力的照片决不是永远和谐的。我们会反复回到这个议题，这涉及很多设计决策，未必显而易见——例如兴趣中心该放在哪里——却要意识到要制造多少张力或者和谐。最后，决定权不在观众或者主体身上，而在个人手上。

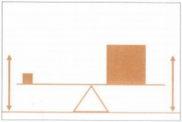
影像构造的两个极端是对称和偏心。对称是平衡的一种特殊、完美的例子，未必令人满意，非常严格。在摄影师实际看到的自然世界里，这并不常见。你必须专注于一组体现了对称原则的东西，比如建筑或者贝壳，才能经常用到对称构图。也正是这个原因，如果偶尔用到了可能会很吸引人。在谈及他在红杉国家公园拍摄的镜像构图作品时，风光摄影师 Galen Rowell 写道：

比率、和谐和平衡

从信仰数学与神学的毕达哥拉斯开始，人们就相信存在自然完美的比例关系。核心的信念是“万物皆数”。在讨论宇宙的产生时，斯托比亚斯写道：“相似的和同类的东西不需要和谐，但是那些不相似、不同类、无秩序的东西，他们如果要在一个有序的宇宙里一起存在的话，就需要用和谐来整合在一起。”以音乐为例，一个（悦耳的）和声音阶必须包含一组符合特定比例的音调。自然的和谐可以扩展到其他领域，例如视觉比例。希腊人阿里斯蒂德（公元前 530-468 年）对于绘画这么写道：“我们应该发现，离开数字和比例的帮助，它一事无成：通过数字它才能衡量身体的比例、色彩的混合，并由此绘出美丽。”尽管如此，在艺术史上有很多次争论，争论的一方从数学、和谐秩序中寻找灵感，另一方则认为这些是想象力干涸、贫瘠、沉闷的体现——比如画家 William Blake（参见第 4 章“色彩关系”部分）。

◂ 动态平衡

动态平衡处理的是两个不相等的主体或者区域。就像小砝码只要放得远离支点就可以与大砝码达成平衡，影像中的大小元素只需要在画框中仔细布局也可以达成平衡。这里要注意右上角的内容——汉字——提升了它的视觉重要性（关于视觉重量，参见第3章“瞬间”部分）。



“当我拍摄大鸟湖完全反光的水面时，我的直觉告诉我需要打破构图常规，把画面按50-50分割以强化形式感、强调影像两部分之间的相似性。”要获得成功，对称的构图必须绝对精确，很少有图片比几乎对称并未完全做到的图片更显得草率了。

我们现在该考虑一下在不平衡的构图中张力如何起作用，这比平衡 - 秤的类比微妙得多。虽然眼睛和大脑寻求平衡，但是轻易获得平衡就能获得满足的假定是错误的。影像的趣味性与观众必须付出的努力成正比，而完美的平衡留给眼睛的工作很少，所以动态平衡通常比静态平衡更有趣味。不仅如此，缺乏均衡的情况下，视觉还会设法独自已建立均衡。在色彩理论中，这就是连续和同时对比效应产生的过程（参见第4章“色彩关系”部分）。

这可以在任何偏离中心构图的照片中找到实际应用。在第3章“单一点”部分中稻田里农民的照片里，根据秤类比原理，画面的均衡完全被打破了，但是影像看起来完全没有什么不舒服的地方。原因在于眼睛和大脑想在中心附近寻找些东西来平衡右上角的农夫，所以一再回到画面的左下角。当然那里只有大片稻子，所以实际上稻子获得了额外的注意。如果人物放在中央的话，绿色的稻子就不会获得那么多关注了。现在看起来，很难讲这张照片是关于在稻田里工作的农夫还是关于刚好有农夫在工作的稻田。这个设法补偿影像中一个明显的不对称的过程制造了视觉张力，这对于使照片更加动感非常有用，也可以让一个通常因为平淡而被忽视的场景受到关注。

偏离中心构图的影像牵涉到的第二个因素是逻辑。越是不对称，观众越期待一个不对称的理由。至少从理论上说，观看这种影像的人会看得更为仔细，以寻找理由。需要提醒你的是，这些异乎寻常的构图很容易被当作很牵强、很做作。

最后，所有关于平衡的考虑都必须顾及很多影像的图形复杂性。为了研究照片的设计，我们在本书中尽力隔离了我们所评论的图形元素，很多例子，像这张稻田照片一样，被刻意简化了，而在现实生活中，多数照片都会包含多个层次的图形效果。

▲左右对称

就像这条从前方观察的希腊渔船那样，有些类型的主体天然地沿某条轴线对称，建筑经常属于这一类型，很多生物从正面观察（比如人类的脸）也是这样。对于对称构图来说，精确特别重要，因为即使最微小的偏差也会立即显露出来，而且看起来像个失误。

平衡与重力

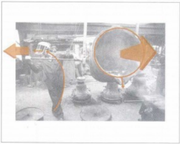
我们天生倾向于把图像和画框与我们对重力的体验相联系。我们将在第3章看到，垂直表达了向下牵引的重力，而水平基座则提供了支撑平台。这也许解释了为什么画框中的主体元素总倾向于放得低一些，特别在垂直画框里（参见第1章“分割画框”部分）。著名画家、教育家 Maurice De Sausmarez 在谈及水平线上方的垂直线时，这么写道：“这两者共同营造了一种让人深感满意的、圆满的感觉，也许是因为它们共同象征了人类对于绝对平衡的体验，在水平地面上垂直站立的感觉。”

动态张力

我们已经看到了，某些基本图像元素怎样比其他元素更有力，比如斜线。某些设计结构也具有更多动态：节奏产生动势和活力，物体偏心布局产生张力，因为眼睛会尝试自行建立平衡。然而，除了考虑影像平衡与否，我们还可以从动态张力的角度考察它。这基本上是使用了各种结构内在的能力，以保持眼睛的警觉并使之从画面中心向外围移动。这与正规构图的静态特性正相反。

将动态张力引入照片来吸引注意力看起来很容易也立竿见影，因此有必要谨慎些。就像在单张照片中使用浓烈、醒目的色彩效果很明显，但是反复使用就可能变得矫揉造作，同样地，这种激活照片的方法也可能很快变得乏味。同其他第一印象强烈而显而易见的设计技巧一样，它缺乏持久力，其效果通常很快就消耗殆尽，于是眼睛转移到下一张照片了。

然而，取得动态张力的技巧相当直接，就像这里的例子所示。虽然不能简化成一个公式，理想的组合是一组向不同方向斜线、相反的线条、任何引导眼睛走出画面的结构手段，最好是相反方向的。但要避免使用比如封闭的圆形结构，可以使用比如具有强烈影响的旁观者、视线等（参见第3章“视线”部分）。

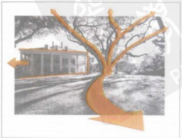


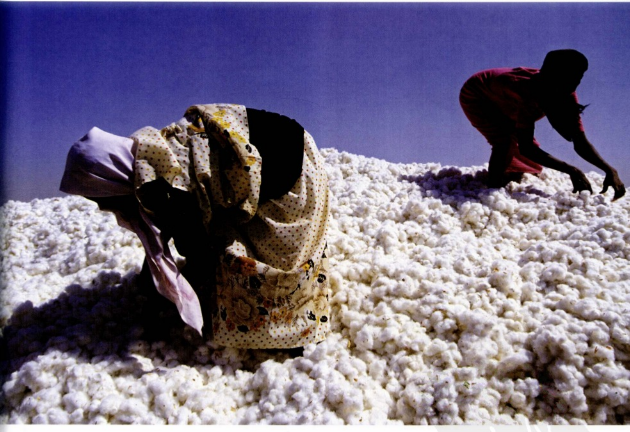
➤▲铸钟场

画面里视线和正面物体表现出来的方向造成了视线的分离。人脸向左，他的站姿也暗示了这个方向。装满融化金属的料斗面朝外偏右。视觉上这两者相互拉扯。

◀▼橡树巷庄园

分开的线条和趋向是动态张力的关键。这里，大树的分叉及其强壮弯曲的阴影有很强烈的外趋向，被20mm（等效焦距）广角镜头夸张地表现出来。建筑的变形和位置使它看起来在向左移出画框。





◄▲棉花堆

两位苏丹妇女在喀土穆南部熟练而优雅地整理、踩踏刚采摘的棉花。广角镜头夸大了画框边缘附近影像的几何变形，从一组连续拍摄的照片中挑选出来的这张作品最具有力量和动感——线条和手势将注意力同时往左右两边拉扯。

主体与背景

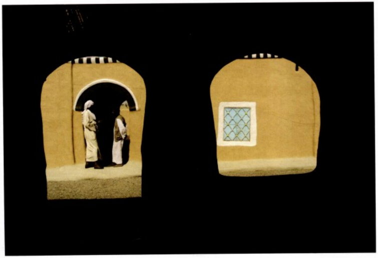
我们习惯于接受背景的概念。换句话说，通过我们的常规视觉体验，我们假定大多数场景里有我们观看的东西（主体），也有主体站立或者依靠的东西（背景）。主体在前，背景在后。主体很重要，也是拍摄这张照片的理由，而背景在那里是因为总得有些东西来填补画面的空余部分。我们前面看到了，这正是格式塔理论的一个核心原理。

对于大多数照片来说，这基本上是正确的。我们从照片中找出些什么作为目的，这常常不是一个或者一组离散的物体，也许是一个人、一个景物、一组建筑、某样东西的一部分。在兴趣焦点背后的是背景，在很多设计良好的杰出照片里成为主体的补充。我们常常在拍摄之前就知道什么是主体，主要的兴趣点早就决定了：一个人物、也许是一匹马、或者是一辆车。如果可以控制照片环境的话，下一个决定很可能就是选择背景：即决定场景里的哪些部分可以最好地衬托主体。随意翻看一下本书中的大多数图片，你会发现这样的决定随处都在，以至于几乎不值得提及。

然而，有些场合下摄影师可以选择视野中的两个部分哪一个作为主体，哪一个作为陪衬主体的背景。通常如果影像里面存在歧义，现实的细节很少的时候，就会出现这种情况。从这方面讲，摄影一开始就不如绘画，因为摄影很难消除其内在的写实性。特别地，观众都知道照片反映了某些真实世界，所以都会寻找真实的线索。

关于主体/背景模糊关系的最纯粹例子是中文和日语中的书法，其中笔画之间的留白与黑色文字起到同样的积极、连贯作用。当模糊达到最大时，交替感知就出现了。在一个瞬间，暗调提到前面，而在另一瞬间又隐到后面，两个交错的影像来回涨落。产生这个效果的前提相当简单，首先是画面中有两种色调，它们的反差越大越好，其次是两者占据的面积尽量相等。最后，照片内容中关于谁在谁之前的线索越少越好。

这里的重要性不是怎么创作虚幻的照片，而是怎样运用或者回避主体与背景之间的模糊关系。这里展示的两个轮廓的例子使用了与书法一样的技巧：真实的背景比真实的主体明亮，从而显得向前突出；面积几乎相等；第一眼看上去的形状并不明显。然而，只要稍微多看几眼，形状就能识别出来。这里主体与背景之间模糊的关系不是用来创造抽象的幻影，而是给画面增添视觉张力和兴趣。



◂ 窗口

这张照片是穿过两扇夯土窗框拍摄的苏丹北部努比亚人的庭院。在强烈的直射阳光下，明暗之间的反差极大。仔细裁减画框使明暗区域的面积相等，产生了主体 - 背景的混淆，因为通常人们感觉亮部比暗部向前突出。

缅甸僧人

在这组围绕主体拍摄的照片里，主体是一个在缅甸佛塔边念经的僧人，轮廓后面是一座宝塔的金色围墙。从左至右，这组照片从直接、显而易见的过渡到有些模糊，最后的裁减在明暗面积上相等。由于背景很亮，产生了视觉交替，增强了抽象感。

1

2

3

4

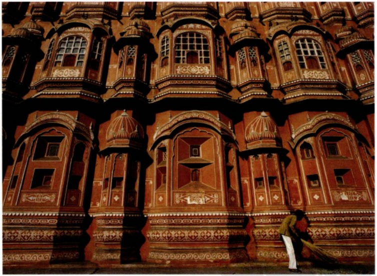
节奏

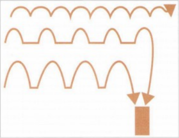
当场景中出现一些相似的元素时，在某些条件下，它们的布局可以构成有节奏的视觉结构。重复是必须的，但是只有重复并不能保证节奏感。这明显可以与音乐进行类比，而且相当匹配。就像一段音乐中的节拍，照片中的“光学节拍”可以多样化，从完全有固定规律一直到比如切分音节那样的变奏。

欣赏照片中的节奏需要时间和眼睛的移动。这样，画框的尺寸设定了一些限制，使得能看到节奏不超过一个小节。但是，眼睛和大脑天生熟练于扩展所见的（格式塔延续定律），于是对第6章“并排的照片”部分中士兵队列那样的照片，会很乐意假设节奏的延续性。这样一来，感知到的重复影像比实际看到的更长。

节奏是重复，同样也是眼睛扫描照片的方式。当每次节拍周期都引导眼睛来回移动时，节奏最为强烈（就如右边的例子）。眼睛来回移动的自然倾向（参见第1章“画框形状”部分）在这里特别明显，因为节奏需要借助方向和流动才能显得生机勃勃。所以，节奏化的移动通常是上下进行的，因为垂直的节奏不容易被感知。与音乐的节奏一样，影像节奏能产生相当大的力量，它有动势，因此产生延续感。一旦眼睛识别出重复，观众就会假定重复会超越画框。

节奏也可以是重复的动作，这在摄影和类似工作中具有现实意义。在对页的照片里，马德拉斯附近农村的印度农民正在扬稻谷，趋势很快就显现了。序列中第一张照片是为了展示整个场景，每个人的动作都是把稻谷铲入篮筐，高举过头，然后慢慢倾倒，这样风就能分离稻谷和谷壳。每个人都独自工作着，但不可避免地多个人会同时做同一个动作。这样，剩下的事情就是等待3个人动作同步的时刻，并寻找合适的视角使得节奏的效果最大化。这些事情不能保证成功——也许有人会停止工作——但是这种情况下成功的可能性还是很高的。





◄▲**节奏与停顿**

当节奏是不出所料的，像这座印度斋普尔的宫殿外墙那样，重复常常会变得乏味。这时候，打破节奏的异常事物可以使影像更具动感。这里，一个扫地的人提供了所需要的中断。注意，因为眼睛通常从左往右跟踪节奏化结构，最好把人放在很右边，这样眼睛有足够的时间先建立节奏。

动态

这一系列用广角镜头拍摄的照片里，动作具有很强的方向感，所以人物被安排在中央偏左，使得方向是进入画框。最靠近相机的妇女的站姿强化了曲线流动感。在这样的代表性场景里，摄影师了解大致的情况，却无法控制现场，会有很多摄影师不希望出现的分散注意力和偶然发生的意外情况。这组照片显示了整个场景如何逐步靠近摄影师心中的设想。

1

3

2

4

5

图案、纹理、大量

与节奏一样，图案也是基于重复。但节奏与方向相关，而图案则与面积相关。图案不会引导眼睛以某个特定方式移动，但会吸引眼睛在图片表面漫游。它至少含有一种同质的元素，因而具有某些内在的静止感。

图案的基本特性是覆盖了一块区域，因而具有最强烈图案感的照片是那些图案直接延伸到画框边缘的，这样，就像边缘到边缘的节奏一样，会产生延伸效应，眼睛会觉得图案扩展到了画框以外。自行车鞍座的照片显示了这个效应。换句话说，画面里的图案边界确定了限制，如果没有边界，那么意味着照片拍摄的只是更大的区域的一部分。

同时，照片里能看到的元素数量越多，图案感而不仅仅是一组孤立元素的感觉更强烈。当数量不断增加，最后单个元素变得难以分辨时，这就变成了纹理。元素的有效数量从 10 到几百不等。当你面对一大堆相似的物体时，很有用的一个练习是从远处（或者使用合适的焦距）开始，把整组物体拍下来，让它们延伸到画框边缘，然后逐步靠近拍摄，直到画面中只有四五个物体。在这个照片序列里，会有一两张的图案效果最强烈，也就是说，图案也与尺寸有关。

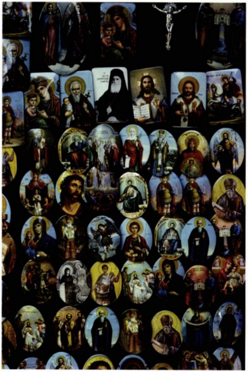
当图案的数量足够大时，呈现出来的就是纹理了。纹理是物体表面的基本特征。一件物体的结构是它的形态，而物体材质的结构就是纹理。与图案一样，这与大小有关。一块砂岩的纹理是单个砂岩沙粒的粗糙程度，大约几分之一毫米。我们接着考察很多砂岩石构成的悬崖，现在崖壁是表面，而纹理现在的尺寸大得多，是断裂的岩层和山脊。最后，想象一下包含了这座悬崖的一系列山脉，即使是最大的山脉，在卫星图像上也只是地球表面的几条皱纹而已：地球的纹理。这种纹理规模的重复与几何形状有关。

▲ **大量**

主体的数量有其自身的感染力，无论是从图形方面还是意外数量带来的惊叹感。充满，或者几乎充满画框，或多或少是这类影像产生效果的关键。在这个例子里，虽然视角很低，但是 600mm 的远摄镜头压缩了这个群体。

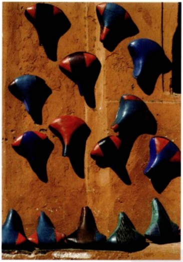
纹理是结构特征，而不是影调或者色彩，所以主要与触觉有关。即使我们无法伸手触摸，它依然通过触觉通道起作用。这解释了为什么纹理的显现需要用光——从细节来看，这能显现凸起。特别地，光的方向和性质非常重要。斜射、硬质而不是柔软、散射的光线能使凸起，也就是纹理，最为明显。这些条件组合在一起，能让纹理中的每个元素产生最强烈的阴影，无论这是织物的编织纹、皮革的皱纹还是木材的纹路。规律是，纹理越细，看清纹理所需要的光线要越斜、越硬——除非是所有表面中最光滑的反射面，比如抛光的金属面，这时候纹理变成了反光（参见第 4 章“温和的色彩”部分）。

与图案和纹理相关的，但与内容一起扮演更重要角色的，是巨大的数量，比如一大群人或者一大堆鱼。巨大的数量经常让人惊叹于在同一时间同一地点能看到这么多同类物体。比如说，从麦加某个宣礼塔向天房望去，据说能看到至少一百万人，这个事实本身就不同寻常。巨大数量的聚集通常都会成为一个事件。在群体的边缘里面选取画框能让眼睛相信这个群体能无限延续。



◂ 规则图案

整齐的排列和其他几何安排下的大量物体形成规则的图案，像这个例子这样的排列并不特别吸引人，这张照片的兴趣点很大程度上在于物体本身：比瓶盖更吸引人的宗教小饰牌。注意，这里的图案感来自于大小和数量，对画面的裁剪会丧失这个感觉。



◂ 不规则图案

要显得不规则却依然是图案，对象必须依然紧密集合，同时不能像看起来的那样无序。图案的效力也依赖于它覆盖多大面积，如果元素在画框的各个方向上都充满了，就像这张照片这样，眼睛会假定它们能延伸出去。

◂ 打破图案

图案没有方向性，因此经常比主体本身更适合作背景。然而在这里例子里，这些刚从泰国珍珠养殖场里采集的珍珠是主体。为了突出数量，它们延伸到四个边界之外。但是为了从这个安排中营造画面，我们放入了一个视觉对比元素——一个变色的变形珍珠——以打破并强调图案。

▴ 直接斜射光线

能最大程度地显现纹理的经典用光方式是使用直接、斜射、非扩散光源。晴空下的太阳是最强烈的这类光源，在这里，几乎平行照射在熟铁格栅上，使得纹理成为画面的重点。

透视与纵深

关于视觉的一对矛盾是，当影像遵循光学原理投射在视网膜上，显示出远处物体小于近处物体时，大脑在获得足够提示的情况下，却能了解它们的实际大小。在同一个视场里，大脑能同时接受两种现实——远处的物体比较小，以及它们的真实大小。同样的事情也发生在线形透视上。公路的两条平行边从我们身边延伸，会聚在远方，但同时我们能感觉到它们是笔直而平行的。这个现象的解释被称作“恒常比例”或者“比例恒常”，这是一种我们尚未确知的知觉机制，能解决纵深感带来的矛盾。这对摄影的影响在于记录下来的影像是完全光学的，所以远处的物体只能显得小一些，平行线也总是会聚。和绘画一样，摄影必须采用各种策略来加强或减弱画面纵深感，而影像有其自身的参照系，而不是正常的感知系。

摄影师与真实场景之间的永恒关系使得纵深感对照片来说总是很重要，这进一步影响了照片的写实性。从最广义的来说，透视是物体在空间的存在，以及它们相互之间、它们与观众之间的关系。在摄影中更通常的说法，透视就是纵深。我们等一会再来描述透视的不同种类和其他纵深控制手段，先来考虑一下怎样和为什么要运用透视。如果我们有能力影响透视，那在什么条件下它能帮助照片加强或减弱纵深感？强化的纵深感和强烈的透视感能提升观众身处实际场景的现场感，它强化了主体的代表特征，并弱化了图形结构。

下表列出了各种透视类型所包含的影响我们对一张照片的纵深感的主要变数，那个变数是主要的随情况而定，也受摄影师所施加的影响而定。

强化透视的方法	减弱透视的方法
选择能看到不同距离的视点	调整视点，使得场景中的不同距离出现在不相干的平面，越少越好
如果靠近场景里最近的部分，广角镜头能强化线形透视，并显示出前景到背景的巨大范围	如果从远处拍摄，远摄镜头能压缩这些平面，减弱线形透视
调的主体安排在冷色调的背景前	将冷色调的主体安排在暖色调的背景前
多用直射光线，少用散射光线	使用散射的、无阴影的正面光
布光或安排场景位置使前景明亮，背景暗调	均衡或者颠倒影调的分布，使得明亮物体不出现在前景中
可能的话，在不同的距离包括熟悉的物体以显示认可的比例，最好安排相似的物体	使景深最大，理想情况下是整个画面都清晰合焦。使用技术相机或者倾斜镜头，调整移动部件来增加整体清晰度
让远处处于模糊的焦外	使用 UV 或者偏振滤镜减少大气灰雾

线形透视

在两维影像中，线形透视大体上是最主要的透视效果，其特点是会聚的直线。这些直线在大多数场景里其实是平行线，比如公路的两边、墙的顶边和底边，但是一旦它们远离照相机，看起来就会向一个或多个远方的点会聚。如果它们在画面里延续足够远，会真的在一点相聚。如果相机是水平的，场景是风光，那么水平线将会聚到地平线；如果相机向上指，像建筑边缘这样的垂直线将会聚在天空中的某个点。视觉上，多数人很难接受这是一幅正常的影像。

➤ 移轴镜头

这张照片使用移轴镜头拍摄，所以不止近处的地图文字很清晰，房间远处的影像也很清晰。倾斜镜头的镜头单元与传感器之间有一个角度，从而使影像焦平面与相机传感器也存在相应的角度。

在会聚的过程中，所有或者大多数的直线会变成斜线，我们将在第3章“斜线”部分看到，这会产生视觉张力和运动感。运动本身能加强纵深感，再加上这些斜线，能引导眼睛出入场景。这样结合在一起的话，所有类型的斜线都包含纵深的感觉，这包括看起来有斜线的阴影。所以，如果直射的阳光，特别是天空中很低的太阳，产生的阴影斜落下来，能加强透视。视点能决定会聚的程度，视线与平面的角度越小，会聚程度越大——至少在相机接近地面的时候，会聚效应会非常明显并消失于一点。

镜头的焦距是影响线形透视的另一个重要因素。当两支镜头直接对准场景尽头时，广角镜头能在前景包括更多斜线，从而更明显地主导影像的结构。所以，广角镜头倾向于增强线形透视，而远摄镜头则使之扁平化。

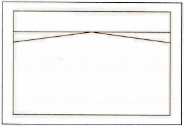
收缩透视

这与线形透视相关，实际上是它的一种形式。想象一下路边有一排同样的树，沿公路看去，会看到熟悉的会聚效果，但是对于树来说，他们表现为逐渐变小了。这就是收缩透视，主要出现在位于不同距离的很多同样或者相似的物体。

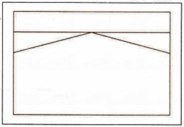
因为类似的原因，人们熟悉的尺寸能作为参考大小，在场景的适当位置能帮助建立透视感。与收缩透视相关的是位置（根据经验，在画面下部出现的物体可能在前景里）和重叠（如果一个物体的轮廓覆盖了另一个，那么可以认为它在另一个前面）。

▲ 线形透视

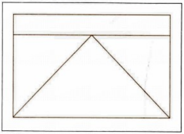
20mm 镜头和视点使得从相机位开始向远处延伸的英格兰北部哈德良长城的平行线构成了强烈线形透视的经典条件。相机在长城之上的高度决定了照片里能见到的垂直距离，同时也决定了线条会聚的程度（参见第2章“透视与纵深”）。



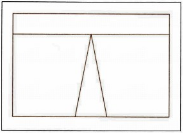
▲很低



▲低



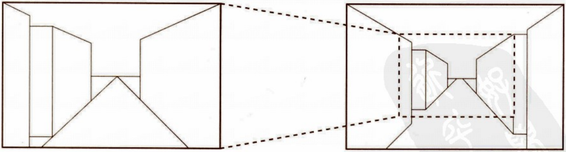
▲中等



▲高

◀ 会聚与高度

视线与会聚线平面之间的角度决定了透视效果的强度，太低的话很难看清，太高的话会聚效果就很弱。



▲ 远摄镜头

▲ 广角镜头

▲ 会聚与焦距

相同的视点下，不同焦距镜头里广角镜头的会聚效果最强烈。

空间透视

大气灰雾就像一枚滤镜，降低了场景远处部分的反差，提亮了影调。我们对这个效果的熟悉（比如苍茫的地平线）让我们的眼睛能把这作为一个纵深的提示。模糊多雾的场景看起来比实际更深远，原因就在于它们强烈的空间透视上。像下面这个例子那样运用逆光，不适用减弱灰雾的（那些设计用于过滤紫外线的）滤镜，都可以强化这种效果。远摄镜头在拍摄各种主体时，比广角镜头更能显现空间透视效果，因为主体与相机之间有更少不受灰雾影响的物体。在用通道混合方法把RGB彩色数码影像转换成黑白时，调整蓝色通道也能强调这个效果。

影调透视

除了灰雾给远处的物体带来的提亮效果之外，明亮的物体显得靠前，黑暗的则退后。所以，黑色背景前的明亮物体通常给人感觉很突出，有很强烈的纵深感。仔细安排主体，或者仔细布置光线，都可以控制这个效果。反过来处理的话，正如我们在46-47页里看到的，会混淆主体和背景。

色彩透视

暖色调具有前倾的感觉，而冷色调则退后。因此，除了其他因素之外，红色或者橙色的主体在绿色或者蓝色背景前会产生纯光学原因的纵深感。同样的，合适的摆位能用来控制效果。色彩越强烈，效果也就越强烈。但是如果色彩的强度存在差异的话，最好安排在前景。

▲**收缩透视**

这是一排中国安徽的牌楼，眼睛假定它们都是一样的，它们越来越小，产生了强烈的纵深感。由于迷雾，画面中也有空间透视效果。

➤ **空间透视**

明暗影调的逐渐变化的显示了逐渐深化的空气灰雾效果，从而产生纵深感。在类似这张照片中强烈的逆光下，效果最强烈。

清晰度

好的清晰度暗示着近距离，而任何与前景不同的清晰度都能加强纵深感。空气灰雾有一些这样的效果，而最有效的方法则是对焦。如果画面各部分的清晰度不同，出于经验我们会把这当做纵深的提示——或者前景在焦外，或者背景在焦外，或者两者都是。

▲ **清晰度**

选择对焦点从两个方面建立纵深感。一方面通过把注意力吸引到信息密度最高（也就是对焦准确）的区域，另一方面是我们观看照片的经验，一片覆盖了焦点区域的焦外区域被认为是位于前面的。另外，在这张泰国北部山地部落村庄的照片里，还有一个心理成分——置身世外偷窥的感觉。

▲ **缺少空间透视**

正面用光、清朗的天空，是减弱空间透视的两个条件，就像这张清晨码头的照片，前景和背景之间的影调相似，反差很小，所以纵深感很弱。

视觉重量

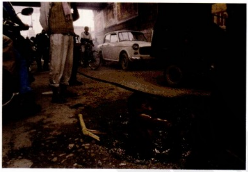
很明显的事实是，我们多数情况下只看吸引我们的东西。这意味着，一旦我们开始观看，无论是实际场景还是影像，我们唤醒了根据我们的经验累积而来的“存储知识”。近年来关于感知的研究确认了这一点，Deutsch & Deutsch（1963）提出了“重要性加权”作为视觉注意力的主要因素。这对决定照片将怎么被观察非常重要，因为除了构图之外，某些类型的内容会比其他类型更吸引眼球。当然，要滤除各人的癖好很难，但是的确有一些有用的归纳。有些主体比其他的更吸引人们的注意力，也许是因为我们学会了能期待从它们那里获得更多信息，也许是因为它们满足了我们的情感或者欲望。

最常见的高吸引力主体是人脸的关键部位，特别是眼睛和嘴，几乎可以肯定，原因是这是我们需要了解别人如何反应以供决策的大多数信息的来源。实际上，对于神经系统的研究已经发现，大脑里有专门识别脸型的单元，也有专门识别手势的单元——清楚证明了这些主体在视觉上是多么重要。

另一类具有很高权重的吸引眼球的主体是文字——同样是显然具有很大信息价值的东西。比如在街头摄影中，标志和布告栏很容易转移注意力，而文字的含义则更增加了一层兴趣——想象一下常在广告中出现的令人激动的话语。即使是观众不懂的语言（比如第2章“平衡”部分的图片对于不说汉语的观众来说），它依然能赢得注意力。安塞尔·亚当斯在谈论一幅中文墓碑照片的主体时，说道：“外语的题词，具有一种未受其含义强行影响的，直接的美学特性”。但是它们具有视觉特性的根本原因是因为它们代表了一种语言。

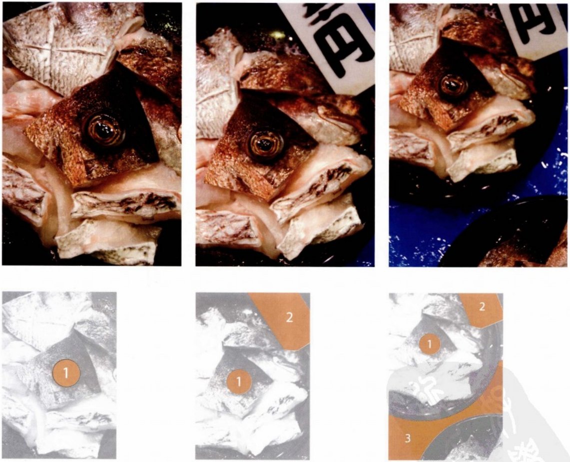
除了这些“大信息量”的主体，还有一类更宽泛也更难定义的吸引情感的东西，包括性吸引（色情和淫秽图片）、娇小可爱的（比如小动物和小宠物）、恐怖的（死亡和暴力场景）、令人反感的、时尚的、合意的以及新颖的。对这类东西的反应更多地依赖于观众个体的喜好。

没有办法能精确地平衡所有这些重点，但是只要摄影师了解各种内容吸引力的不同程度，凭直觉进行平衡还是相当简单的。所有这些基于内容的权重也必须与组成影像的元素和色彩等引导注意力的复杂方法相一致。



◄▲Benares街头

这个印度街头的场景，兴趣焦点显然是这个正在马路当中干着非常肮脏和危险的工作的人。但是就像在印度经常会发生的那样，拍摄时的任何延迟都会有人盯着相机。考虑到接近拍摄机位所需要的时间，我虽然不愿意却也无法避免。在第二个版本里，瞪眼看的人的脸被裁去了，无论是否改善了整张图片，这至少说明了眼睛在画面里自然移动的不同方法。



▲ **鱼市场**

在京都市场里拍摄的鱼块的近摄照片，出乎意料地出现了三个“引诱物”——鱼眼睛、文字和强烈的色彩块。这三张照片是很自然地拍下的，并没有事先想用来做练习。首先，眼睛是无可争议的焦点，摆在稍微偏离中心的位置。稍微后退并向上一些，第二张照片里出现了一个半日语汉字，注意力被强烈引向这个角落。退得再远些并向下一些，一块蓝色塑料板进入视野，眼睛在这三个兴趣点之间移动。

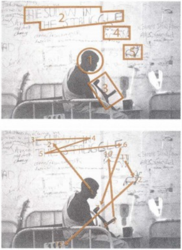
观看与兴趣

人们如何观看影像对于画家、摄影师和任何其他创作了这些影像的人来说非常重要。本书的前提是，你拍摄照片的方法会影响别人观看它的方法。虽然这在视觉艺术中被默认了，但是由于缺乏信息，要精确描述视觉注意力如何以及为何这样很难。传统上，艺术和摄影评论者运用他们自己的经验和同理心来推测观众能够或者应该从图片中得到什么。直到最近几十年，这个问题才被研究。眼睛跟踪提供了人们如何观看一个场景或者影像的实验证据，其中开创性的研究来自 A. L. Yarbus 在 1967 年的工作。在观看场景或者影像时，眼睛快速跳跃扫描影像，从一个兴趣点移向另一个兴趣点。这种双眼同时的移动称为“扫视”。这么做的原因是视网膜只有中间部分，也就是中央凹，才有很高分辨率，而连续的扫视让大脑能在短期记忆里拼合成完整的视觉。眼睛的扫视可以被跟踪，被记录为“扫描途径”，如果再重叠到影像上——比如照片——这就能显示出观众怎样扫描影像，以及扫描的顺序。

这一切发生得很快（扫视只停留 20~200 毫秒），大多数人不会意识到自己的观看模式。然而研究表明，不同的观众期望值会有不同的观看类型。有一种模式是无意识的观看，观众“只看”而没有任何特别的想法。注视模式受新颖性、复杂度和不协调性等因素影响。对一张照片来说，有趣味的东西、包含有用信息的画面部分等都能吸引眼睛。我们在前几页讨论的视觉重量也扮演了重要的角色，这是因为无意识观看也受“存储知识”的影像，比如知道眼睛和嘴能透露很多其他人的心情和态度的信息。

第二种观看模式是带任务的观看，观众希望从影像或场景中获得某些东西或者信息。在观看照片的时候，我们可以假定观众在作选择，以求获得某种满足或者娱乐（或者寄希望于照片能带给他这些）。这是一个重要的开始条件，下一步是观众的期望值。比如，如果他或者她第一眼看了照片之后，发现有些不寻常或者难以解释的东西，就很可能会通过某种观察模式来寻找能解释这种情况的信息。Yarbus 在 1967 年做了一个研究，一个访问者来到一间起居室的照片首先没有任何提示地展示给受试者，然后向他提 6 个预先准备好的问题，包括猜测照片中的人的年龄。完全不同的扫描途径表明了任务会怎样影响观看过程。

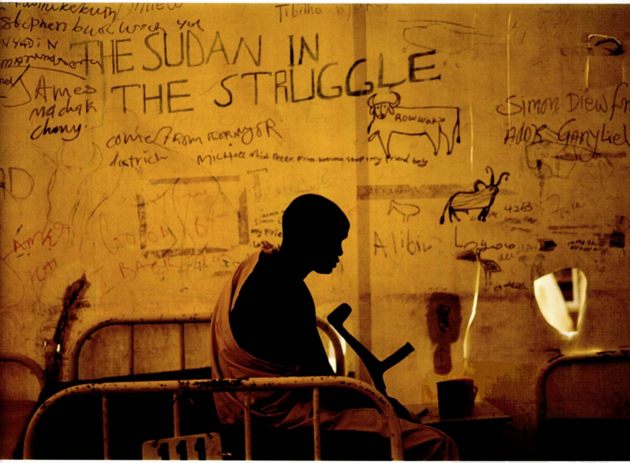
这个领域的其他研究显示，大多数人对于照片里信息量最大的部分的判断是相似的，但是这也会受个人经验（每个人的存储知识会产生各自独特的扫描途径）的影响。同样，大多数画家和摄影师都相信他们能以某种方式控制观众观看他们作品的方式（毕竟，这正是本书的主题），研究也证实了这一点。特别地，Hansen 和 Stovring 在 1988 年做了一个实验，一个艺术家解释了他如何有意识地让观众观看他的作品，而随后的眼睛跟踪证实他大体上是正确的。另一个实验的有趣发现是扫描途径中第一眼的注视占据了大约 30% 的总观看时间，而大多数观众随后会重复它——以同样的方式重复观看，而不是花时间观看照片的其他部分。换句话说，大多数人能很快判断出他们眼中影像重要的、有趣的部分，然后继续观看这些部分。



▲▶ 刻意的次序

在这张红十字医院收容帐篷的照片里，它或多或少的同等地展示两样东西。一件是受伤截肢的士兵，另一件是随时间积累下来的丰富的涂鸦。这些涂鸦包含一个醒目的标语，可以代替照片的标题，也包含很多动物画，特别是牛（大多数病人来自养牛部落），让人想起石洞壁画。虽然不能精确标出照片会如何被观看，我还是按照我的目的和次序标示了关键元素（在上方示意图中圈出并编号），使画面有一个大致的预期观看次序，在下方示意图中用箭头指出（这当然就是本页的目的）。

PDG


THE SUDAN IN
THE STRUGGLE
111

内容，弱与强

一张照片的内容与几何形式之间的关系，以及分割分析它们的难度，让很多作者感觉苦恼，或者至少感到持续迷惑。比如罗兰·巴特认为摄影几乎不可归类，因为它“总是对其自身有所指”而且“没有人或者物就没有照片”。

这个哲学议题只针对已完成的照片和反向解读照片，但是对于照片的创作过程，情形就简单多了，因为摄影师知道任务是什么。在几乎所有照片创作过程的某些时刻，摄影师都知道主体是什么，也知道怎么解决将主体用最佳方式放入影像的问题。

内容与主体有关，它包括具体的（物体、人物、场景，等等），也包括抽象的（事件、动作、概念和情感），它如何影响设计是一件复杂的事情，因为它包含了特别的注意力价值。此外，出于实践的原因，不同类型的主体会影响拍摄的方式。在新闻摄影中，事件的事实是一个关键问题，至少对于编辑来说是如此。当然可以按照其他方式来拍摄新闻事件，比如更为宽泛或者象征性的，但这样一来，这就不再是真正的新闻摄影了。如果事实主导了拍摄，那么可能很少有机会或者理由去试验不同的方式了。

换句话说，强烈的内容倾向于直接的表达——更实际而不是异乎寻常的构图。

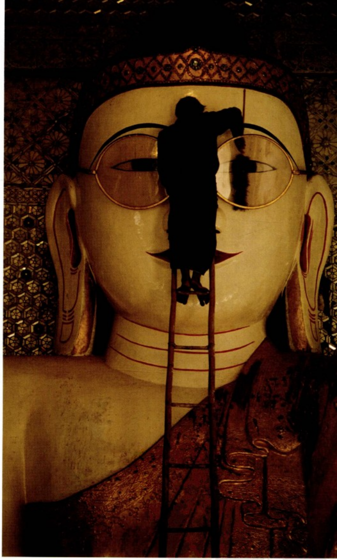
也许现在，英国摄影师和玛格南的共同创始人乔治·罗杰（George Rodger，1908-1995）的故事就不会显得格格不入了，虽然我们大多人很幸运不会遭遇如此极端的情况。在第二次世界大战末期，罗杰跟随盟军进入了贝尔森集中营，他事后在一次访谈中说道，“当我发现我面对贝尔森的恐怖场景——4000 个死亡和饥饿的人躺在四周——却依然只考虑怎样构图比较好时，我知道我身上发生了什么，这必须被制止。”

◀ 返回屠杀场

我把这张照片放在这里，因为在拍摄的那天晚上，我想起了乔治·罗杰关于贝尔森的谈话。照片内容不仅很突出，而且很恐怖，这引起了我和我的朋友兼作家罗杰·华纳（Roger Warner）之间的道德争论。你可以想象，这时候任何讨论构图或者技术的行为都是令人生厌的。但是就像任何一位职业摄影师会做的，你总会把你的技术和决定带入拍摄现场，而对这样的场合，也许更多小心和敬意。

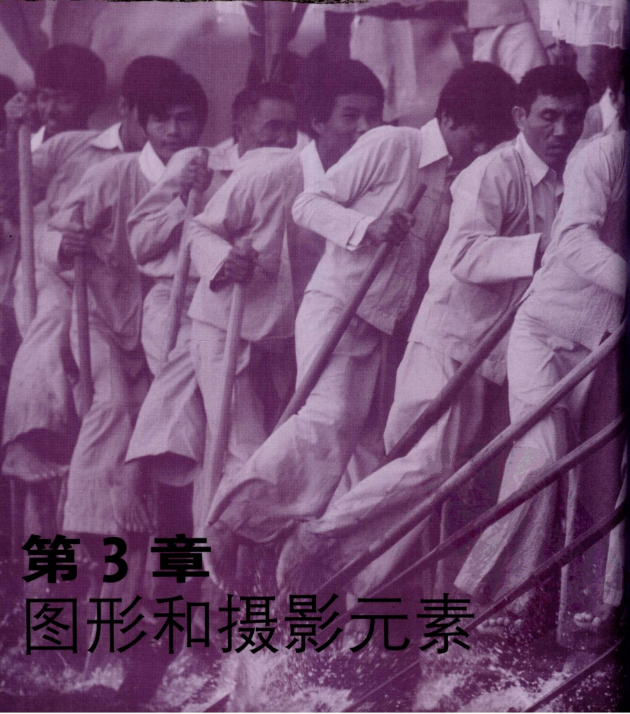
▲ 形式为主

主体很难从这个角度猜测，是坩埚中融化的金锭。从上往下看，图案和色彩是出人意料和讨人喜欢的——换句话说，一个创作视觉上惊人影像的机会。



▲ 内容为主

这张照片是关于事实的——对象和事件——而且所有的兴趣点都在于正在发生的事情，而不是相机的角度和几何构图。说明这么写道：“‘金眼镜佛’位于柬埔寨 Pye 附近的小城镇，因能帮助解决视力问题而出名。这副巨大的眼镜是一个英国人捐赠的，以感谢佛治好了他妻子的病。眼镜每月清洗一次。”



第 3 章
图形和摄影元素

设计的词汇表由我们所说的图形元素构成，也就是那些在画框中出现的二维形体。在油画和插画的传统设计理论中，要从它们实际所代表的真实主体中隔离出这些纸上的记号和形体并不困难。油画和插画并不强求现实主义，所以对观众来说，使用抽象的元素完全可以接受。

然而对于摄影，这一切没有那么直接。我们回想一下摄影的独特属性，所有照片都直接来自实际的东西。一张照片上的记号从来不会与手绘的相同，它们永远代表真实存在的东西。这并不意味着图形元素失去了作用，而是使它们所起的作用更加复杂。

所有元素中最简单的是点，常用来吸引注意力。略高一级的是线，用来指引方向、产生矢量。更高的是形状，扮演着组织影像元素、引入结构的作用。我们如何标示照片中的点、线和形状常常依赖于我们自身如何看待影像，而这又受内容和我们对内容的理解和兴趣所影响。

这三类元素是密切相联的，因为最简单的图形元素会构成更复杂的结构。一排点暗示了一条线，几条线能组成形状，以此类推。所以形状与线也是密切相联的，无论是图形上还是表达上都如此。矩形由水平线和垂直线构成，三角形由斜线构成，圆由弧线构成。虽然看起来形状有无数多个，但他们只有三种基本类型：矩形、三角形和圆。所有其他的，从梯形到椭圆，都只是基本形状的变形，它们在构图中的重要性依赖于各自的基本形状，因此无须在这三种基本形状之外额外讨论。所有形状中，隐隐约约构成的形状很含蓄、不惹眼，是最有用的，能帮助将一幅影像归整成可识别的形态，并通过简单的视觉效果引导眼睛满意地发现它们。

这些都是图形艺术中的经典元素，但是对摄影来说，还有其他来自摄影的独特处理过程的视觉特点。这些纯粹摄影的影响力有些是限制（比如光线不足，无法使用能捕捉动态的高速快门），有些是人为的（比如眩光）。它们都能刻意用在影像中（比如焦外的色彩虚化），也能作为摄影规则的一部分而被欣赏。

单一点

所有视觉元素中，最基本的是点。根据定义，点应该只占整个画面非常小的一部分，但是为了醒目它必须与环境存在对比——比如通过影调或者色彩的对比。照片中一个点的最简单形式是从远处看到在相对平坦的背景上的一个孤立的物体，例如水中的小船、空中的鸟儿。摄影中没有其他设计情形比这样的更简单：单一背景上一个没有特别外形的元素。这样一来，主要的考虑就是位置了。无论点放在画框中的哪个位置，都会被直接看到。把它放在某个位置主要就是为了画面的美观，为了所需要的平衡或者趣味，或者为了符合背景的要求。

关于画框中主体位置的议题，已经在第 1 章“位置”部分讨论过了，大多数的说法同样适用于这里。归纳一下：出于纯粹的美学观点，把一个点直接放在画框的中央合乎逻辑，但是画面感觉太过静止和乏味，所以很难令人满意。那么问题就只剩下该把这个点放在偏离中心多远的地方？往哪个方向？位置越异乎寻常，就越需要一个好的理由。

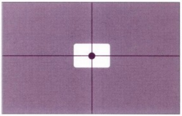
然而，摄影中很少能让你自由摆放的时候，你常常发现难以按照你的想法来布局，即使你变换镜头和视点都不行。这正是第 3 章“单一点”部分照片稻田里的农夫所遇到的情形，虽然结果还算不错。这个例子说明摄影构图可以很灵活，而且（这完全是个人判断）通常过于不同寻常总比平庸要好些。

➤ 白鹭

白鹭和背景之间的影调反差使它成为一个天然的点。注意一个微小的理由就可以影响一个点的摆放方向，在这个例子里，小块的太阳光斑足以让我们决定把白鹭放在相对的地方，靠近左上角。

▼ 摆放区域

实际上，画框里有三个区域可供摆放一个突出的点。但是，在示意图里出于方便考虑而画出来的限制实际上并不精确。一个点与画框之间有两种基本关系，一种是它与每个边和角之间的相对距离所隐含的影响力，另一种是它隐含了分割画框的一条水平线和一条垂直线。

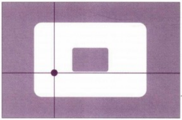


▲ 中央

静止，通常枯燥无味的。

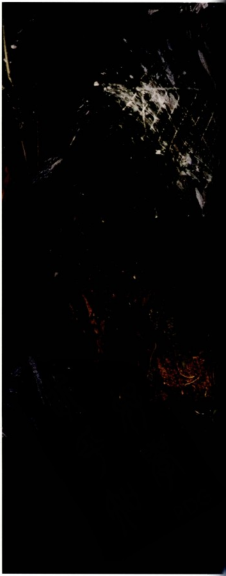
▲ 靠近边界

相当不寻常，需要一些理由。



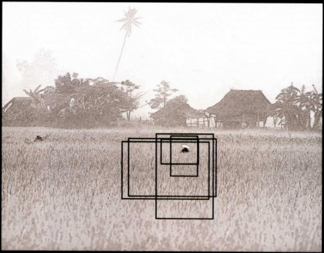
▲ 稍微偏离中心

适度动感，不极端。



稻田里的农夫

这组照片显示了在围绕单个点构图拍摄时所遇到的一些实际问题。照片拍摄于泰国北部的稻田，目标就是为了这种类型的拍摄——一个人被直到画框边界的绿色环绕。我们在画框上部没有多少选择余地。前面的 4 张照片用的是 **EF180mm** 镜头，结果在位置上太不寻常了。于是，我们把镜头更换为 **EF 400mm**，这让我们在顶部有相对更多些空间，每张照片都在保持稻田充满画框的前提下尽量拍得高一些。我们也尝试了几张垂直构图，但是最后用在一本杂志跨页上的是第 **5** 张，选这张是因为农夫的动作。



1

2

3

4

5

6

7

8

9

多点

一旦加入了哪怕一个点，这个简单性就消失了。画面中的两个关键点之间的距离给画面的一部分带来了距离感。两点之间关系的强度很自然地依赖于他们本身的大小和他们与背景的关系。这里所选的实例在这一点上很明显，但是在一些复杂的图片中，额外的图像元素减弱了两点之间的关系。

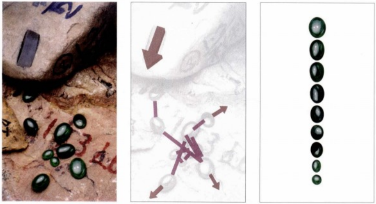
视线会来回地从一点移向另一点，所以会在两点之间产生隐含的连接线。这条连接线是两点画面中最重要的动态元素，它与画面的水平和垂直都有关系，同时还包含了方向。连接线的方向与很多因素相关，但一般会从主要点引向次要点，并指向靠近边缘的点。

多个点会隐含地让人感觉占据了它们之间的空间，这样一来，它们组成了区域。然而这个效果依赖于这些点之间的相对位置和距离，并由此让视线无可回避地产生形状（参见第2章“对比”部分的格式塔视觉）。这个效果会让人忽视画框的其他区域，从而撕裂了图像。

当照片中有很多对象需要安排时，他们之间的次序和位置变得非常重要。它们应该如何构成？是否应该尝试自然些的方式？如果图片很显然出于某种刻意的安排，而不是原始的样子，如71页中的3个实例（玉、珍珠和树脂物品）所示，那些过于人工的安排很可能侮辱了观众的智商。美国摄影师Frederick Sommer在被问及摆布时，曾经这样谈到人为安排的构图和自然随意的构图：“事物以比我们所能安排的方式更为复杂的形式引起我们的注意。我来举个例子吧，假如我们有5个比骰子稍大的不规则形状的鹅卵石，我们可以无限制地掷这些石头，而得到各种有趣的布局。每一次掷石子的结果都不是我们自己摆布所能够得到的。换句话说，自然之力总是在不停地为我们工作着。”

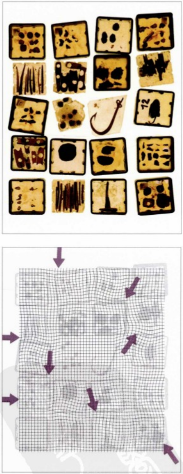
▲▶ **晒谷**

泰国一个稻米加工场的工人们反复走过铺满了稻谷的空地。站在屋顶的高视点，在时间和布局上有很多种选择。这里是其中的两种。注意横构图和竖构图时不同的动态感。



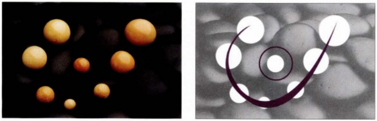
▲ **宝石**

这是一幅在某珠宝行拍摄的静物摆设。粗糙的石头成为画面的背景，其中一块石头的表面有一个特别的“窗口”面。这框出了可用来布局这九粒圆宝石的空间。非人为摆拍最吸引眼球的地方是意外出现的规则形状和图案，而室内人为摆拍却往往造成相反的问题。很明显这里的石头是人为摆出来的，而不是随意扔在那里的，虽然图形很松散，没有什么几何意义。安排这9个几乎相同的物体，使它们看起来没有组成任何一种显眼的图案，需要好几分钟的时间。同时也考虑到了图案的走向。“窗口”面引导了组合的移动，而最终的结构里存在着三个指向画面外部的连接线，虽然这个指向并非十分强烈。通常，在保持凝聚力的同时制造无序比单纯地制造秩序要困难得多。



▲ **树脂制品样本**

为了讲述一个考古故事，这些嵌入树脂块中的罗马金属工具被要求依次排列。然而，关于精确度的要求是有限的，所以在一开始完全规则排列之后，有些树脂块被刻意倾斜摆放了，从而避免了构图上的乏味。



▲ **橙色珍珠**

另一张景物布局，这次是很罕见的橙色珍珠。画面的主要想法是使用光滑的黑色鹅卵石作背景，从而产生所需的纹理和色彩反差。这在构图上的效果是为摆放珍珠提供了有限的间隙。最后选择的结构是一种马蹄形的曲线。

水平线

正如我们刚看到的，几个点的布局能产生结合在一起的效果，从而自然导致影像中另一类主要的元素：线条。在绘画中，通常第一笔绘出的就是线条，而在摄影中，线条并不那么显而易见，通常都是隐含着的。从这方面来看，这与我们实际观察世界的方式是一致的，大多数线条实际上是边界。对比

阴影的对比、不同色彩区域之间、不同纹理之间的对比、不同形的对比等。

如你所想象的，线条的图形质量点要强得多。它们与点一样具有静态特征那就是它们所在的位置，但是它们也包含了方向和沿长度的移动这样的动态特征。同时，因为画框本身是由线条围成的，这导致关于角度和长度的自然比较。

线条也有一些表达能力，不同形式的线条有不同的关联含义，不过最好不要过分运用。比如水平线比斜线更为温和，之字线可能令人兴奋，粗壮的直线

很大胆，细瘦的曲线很精致等。但是，虽然在抽象艺术中这些可以作为表达的基础，期待在摄影中也大量运用是不现实的。这些关联含义在后面几页会详细谈到，它们虽然足够实际，但是经常被摄影主体淹没。不过，保持敏感总是对的，一旦机会来了你会得到厚报的。

水平线是构图的基线。我们在第 1 章"画框形状"部分已经谈到，我们观看的方式有一个明显的水平成分，我们的视野是水平的，眼睛最轻松的扫视方式是左右移动。毫不奇怪的，水平线是视觉上最舒服的，除此之外，地平线是一条基础参照线——所有参照线中最熟悉的

重力都能提醒我们水平表面是一个支撑基础。因为所有这些的原因，水平线基本上表达了稳定、重量、平和、宁静，而通过与地平线的关联，它们还能暗示远方和宽广。要注意的是，这些表现力通常只在照片的内容没有实质信息时才会变得重要。

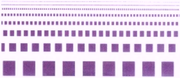
很大胆，

光亮和

的对比

状之间

比那些



▲◀ **透视水平线**

即使是一大群无序的东西，也会被距离规整为水平条，最后成为水平线。这张肯尼亚恩戈罗恩戈罗火山口的火烈鸟照片的水平成分只能缘自很低的视角。

▲ **阴影对比**

在这个关于对比如何形成线条的恰到好处的例子里，英国庄园里成排的大树带来的光照和阴影形成沿车道逐渐缩小的水平条。从表现力上，这在视觉上给人一种稳定和宁静的感觉；从图形上看，逐渐后退的图案很有意思。从略高于平面的地方看去，大量水平线条的逐步后退也暗示了跨度很大的距离。最终所有细节都会合在一起，集中到地平线。

◄ **视点的重要性**

合适的视点和焦距使这个加尔各答建筑工地里的一排钢梁成为拍摄喝水工人的引人注目的水平线背景。视点更低些的话，这些钢梁就会混在一起难以分辨；更高些的话，它们又会分开。使用远摄镜头不但压缩了透视，而且能避开四周分散注意力的东西。

垂直线

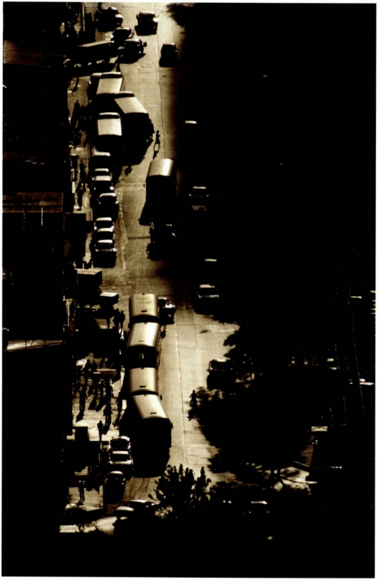
垂直是画框的第二基本元素，所以与照片的版式或者边线对齐看起来就很自然。单个垂直形状的东西安排在垂直画框里比水平画框更自然，然而一组垂直的东西就需要一个水平的结果，就像对页脚划船的照片那样，水平的画框实际上让这一组能包括更多。

垂直线也是人物肖像或者树木照片里的主要元素，其方向是重力或者逃脱重力的影响。如果没有与一条含有水平线的支撑基础相联系的话，一条垂直线通常更多地含有速度和运动的感觉，无论向上还是向下。从一个水平视点垂直看过去，在合适的环境下，一个垂直物能正视观众，而几个垂直物可以联合成为一个栅栏，就像几个柱子、一排面对相机的人。某种程度上，它们能表达力量和势力。从实践层面来说，和水平线一样的精确对齐非常重要。眼睛会立即将照片里的水平线、垂直线与画框边界比较，即使是最轻微的不对齐也会马上被注意到。

水平线和垂直线在一起的时候是互补的，它们构成了一个均势，感觉上能量相互垂直，一个终止了另一个。它们也能构造一个基本的平衡感觉，因为这里有一个被水平面支撑的直立物的含蓄结合。如果在一幅影像中强烈而简单地运用，这能产生一种稳定、满意的感觉。

➤ 持续

作为一个经典的格式塔延续定律得例子，棕榈树略微起伏但显然垂直的线条“连接”了一个牵着牛下水的印度农民的侧影，结果这条从顶向下的垂线主控、安排了构图。



▲ **水平画框里的垂直**

平行的垂直物常常更适合放入水平画框，使之更宽地延展——当需要表达数量时就很重要了，就如这张缅甸 Shan 州脚划船的远摄照片。很长的焦距很好地压缩了透视，可以和第 6 章“保留节目”部分中的单个人物的类似处理作一下比较。

◂ **透视缩短下的垂直**

通过其透视缩短效果，一个超远摄镜头——EF 400mm——将一个逐渐缩小的远景转换成了一个垂直设计。与大多数一种类型的线条为主的照片一样，它通过一些间断增添趣味感，这里是街道右边参差的线条。

斜线

◀ **利用对角结构**

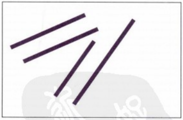
当主体可能很模糊时，有一种解决方法就是构造一个简单的图案结构。在这个例子里，F4 飞机的维修工作正是这样的一个设计难题。使用广角镜头和远距离的夕阳，角对角的斜线很容易构造。这里，工程师的手臂补充了斜线，而轮廓减少了影调，强调了对角结构。

▼ **斜线动态**

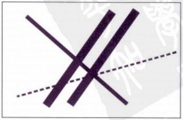
当斜线与画框长边构成一个强烈的角度时，看起来更加充满动态。平行的斜线相互增强，是能给影像带来最大能量的斜线变种。

一旦不需要与画框对齐，斜线具有除了水平和垂直之外的很多方向。实际上，这意味着一旦照片里不再依赖于地平线或其他绝对参照物，就出现了一个额外的选择元素：线条的角度。

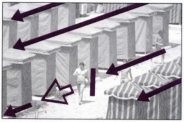
所有的线条中，斜线最能给画面带来活力。它们相当活泼，甚至具有比垂直线更强烈的方向和速度感。它们能带来生机和活力的原因是它们代表了未确定的张力。如果说水平线和垂直线的相对稳定性和力量感来自于它们与重力之间的象征关系（参见第 3 章“水平线”部分），那么观看斜线时的张力来自同一个源头，它隐含着跌落过程中未确定和不稳定的位置。其实，从结构上看，大多数场景和物体都由水平线和垂直线构成，而不是斜线，特别在人造的环境中。通过取景器，大多数斜线来自于视点的选择——水平或者垂直线的斜视图。这其实很有用，因为它们比在水平和垂直状态下更受摄影师的控制。画框边缘本身提供了某种程度的对比，这个活力效果是与斜线和画框边界之间的夹角成比例的。单条或者平行斜线最大的角度是 45°，但是如果是两三条不同的斜线组合在一起，当它们相互夹角最大又互不相等时，效果最强。



▲ **动态斜线**



▲ **平行斜线**



◄▲ 之字折线

适当角度的斜视图构成之字折线，这是多条斜线折返的效果。因为角度相交，所以沿斜线运动的感觉延续下来了，同时又突然地结束。从这两幅拍摄时间间隔不长的成排冲洗帐篷照片里，我们可以看到这种动态感是有所不同的。在斜线照片里，主体的运动是单向的（方向由走路的人确定），而在之字折线照片里，方向的变化导致了更为内在的运动。

在通常的眼平视图里，照片里的水平线远离视线并逐渐会聚，这是正常的透视效果。通过会聚，它们变成了斜线，或者说至少大部分变成了斜线。由于这个效果很熟悉，所以斜线与纵深和距离有一些联系，特别是画面中有多条会聚的斜线时。如果需要在画面中营造纵深感，就可以考虑使用这个效果。在风景中包含或者强调斜线（这常常不过是对准某个物体或者边界）能加强纵深印象，甚至在风光摄影中，人工安排的主题也能产生距离感。与此相关的是运动。斜线比其他任何线条都更能引导眼睛沿斜线移动，这使之成为一个特别有效的将注意力吸引并沿照片的某个方向移动的方法。我们将在第 3 章“焦点”部分更详细讨论这个问题。

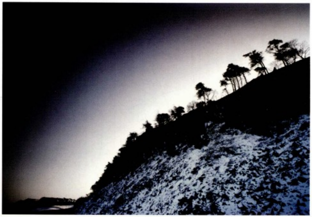
这些透视斜线在广角镜头下显得更为强烈，特别是从很近的视点观察时。然而，远摄镜头也有处理斜线的用法。通过选择视角，远摄镜头可以强调斜线的某个特殊部分。从高处的斜视图能有代表性地获得我们在冲洗帐篷的照片里（参见第 3 章“斜线”部分）看到的斜线，重复的斜线能强化这些特别的影像，远摄镜头压缩空间的效果使得这些斜线看起来是平行的，而使用广角镜头从更近的位置观察会使他们在画面中会聚。

➤ 运动增强斜线

这张照片里只有一条明显的斜线——栏杆——然而照片里充满了“倾斜”。产生这个效果的正是感觉到的运动，上班人流以同一个方向走过伦敦大桥，充当对照物的公共汽车和骑车人沿相反方向运动，强化了运动效果。照片的构图和时机都是为了这个相对运动而选。

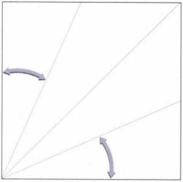
▲ 单条斜线

这张照片直接使用了一条现成的斜线，其目的是同时表现体育场和运动员的活动。两个主体之间尺寸的差距是一个潜在的问题，要显示体育场的主要部分就会使得人物缩小到毫不起眼。解决方法是使用这条斜线来引导观看者的注意力。沿斜线的自然方向是向下，运动员被允许跑到斜线的脚下。取景的时候将斜线尽可能多地放进来。照片如预期的那样取景，并在运动员跑到这个位置时拍摄。把地面正好放在画框的底部使得画面空间最大程度地用在了斜线上。



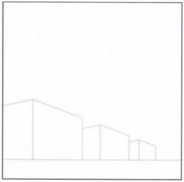
▲ 广角透视

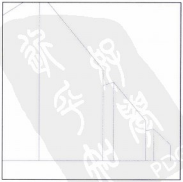
靠近长墙的广角镜头能产生一条意料中的、从消失的尽头发散出来的斜线。在这个例子里，这个长墙是英格兰北部的哈德良长城，镜头是 EF 20mm，构图时在画面中放入了一些戏剧化的视觉元素。仰视角能使这一段罗马城墙看起来像一堵悬崖绝壁。注意画面在拍摄时使用了中灰渐变滤镜来压暗天空，其渐变部分与城墙顶部斜线平行，从而增强了斜线的效果。



▲ 斜线的不稳定性

斜线的动态特性主要来自于它们介乎水平和竖直之间的位置而产生的不确定的张力。





▲ 透视

透视效果是照片中大多数斜线的来源，视点的不同造成倾斜度的差异。

曲线

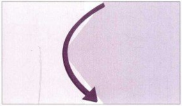
到现在为止，我们讨论的都只是直线。相比之下，曲线的特性完全不同，无论在图形上还是表达上。曲线的独特之处在于它包含了方向的持续变化，从而似乎避免了与画框水平和垂直边界的任何直接对比。然而，很多曲线是沿某个方向对齐的，就像对页的例子那样。另一方面，一条曲线可以看作是一系列持续变化角度的直线，这样的话，曲线与直线在画面里就会相互影响。

曲线的渐变特性使它具有（除了之字折线之外的）直线所缺乏的节奏感，沿曲线移动的感觉，甚至是加速度，也更强烈。举例来说，如果（用长时间曝光）拍摄一张汽车开动的照片，使其点亮的尾灯形成轨迹，那么当这条尾灯轨迹是曲线时速度感最强。这样的曲线移动是平稳的，和曲线相关联的其他感觉有温和的、流动的、优美的和文雅的。曲线对大多数人具有天然的吸引力，特别是当曲线波动起伏时。就像斜线具有一个特别的性格——活力和动感——和一个移动的特性，曲线也有一个性格——平稳和温和的——同时也能引导眼睛。所以，它们是控制观众如何观看照片的有用手段。

然而，曲线比斜线更难以引入照片。通常斜线都是被视点改变的某个方向的直线，而曲线却必须真实存在。它们能在更锐利的角度下被夸大观看，但是摄影师能用来实际产生曲线的唯一的光学手段是使用鱼眼镜头，但是这会没有选择地将所有直线变形成曲线。然而，有时候可以通过暗示来产生曲线，比如像塘鹅的照片那样，通过点的安排，或者通过一些短线或边。

▲ 姿态

恒河一条小船上的朝圣者，向上舞动的明亮的印度纱丽产生了一条曲线，在图形上具有会聚镜的效果，将注意力引向了画面的中央和左部。

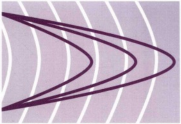


▲ 与直线的关系

虽然曲线持续地变化着方向，但它却具有隐含的直线成分，特别是在两端。

▲ 与圆的关系

曲线也可以看作是圆的一部分，这也解释了曲线封闭感的来源。



▲ 同心曲线

与其他类型的线一样，一组同心的曲线能相互增强。在菲律宾的士兵公墓里，静止排列的十字架产生了强烈的移动感，因为队列靠近了相机。这张照片也展示了低角度的视点是怎样强化曲线感（示意图中，白色代表高角度，紫色代表低角度）。小照片展示了视点的重要性。

▲ 暗示的曲线

产生曲线的一种方法是将其他元素对齐排列。在这个例子里，一群飞翔的塘鹅从相机的位置看正好构成了一条曲线，这也成了照片的主结构。

➤ 线的对比

曲线与直线之间的对比要比直线之间的对比更强烈。这里，对比的使用相当温和：海水里油滴形成的错综复杂的曲线图案构成了幼虾斜线的背景。

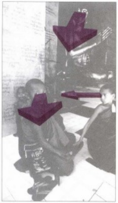
视线

现在我们来看看在设计照片时能用到的最有价值的暗示线之一。我们对人脸影像的注意力如此强烈，因而会立即注意到任何在照片中清晰出现的脸。特别是如果照片中的人正在看着什么，我们的眼睛会很自然地跟着望向这个方向。这是简单、正常的好奇心促使我们去看别人的眼睛正在看什么，这使画面中产生了强烈的方向。画面中只要有视线，几乎总是画面结构的重要元素。

视线是格式塔的延续定律（参见第2章“格式塔感知”部分）在实践中的一个例子，其原因是任何脸部影像所关联的高度重要性，特别是关于眼睛的（参见第2章“视觉重量”部分）。被摄人物和观众之间直接的眼神交流总是最吸引人的，我们希望知道别人在看什么，因为别人感兴趣的东西很可能也会让我们感兴趣。凝视将我们带向画面中的另一个元素，或者引向画框外部——就像第5章“清晰或模糊”部分的观众照片——这些是不确定的，并在观众脑海中产生一些疑惑。但这绝对不是缺憾，反而可以用来创造歧义（参见第5章“清晰或模糊”部分）。

▲ **对角视线**

在菲律宾的一个公共庆典上，圣女油画当然早已被放置好，好像正看着台上的大主教。为了在照片里更好地表现这一点，油画被安排到了画框的最边缘，这样视线就会占据支配地位。换句话说，观众眼睛很自然会被引向圣女的脸，把这个放在边缘意味着画框对面没有其他干扰物。注意力从一个可预期的位置开始，沿着可预期的方向移动。



▲▶ 曼德里山

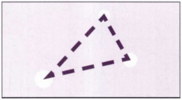
通过一些设计元素的组合，这张缅甸庙宇里小僧人的照片只有一种观看方式。虽然拍摄这张照片的时间很短——第二个男孩的姿势和眼神出现的一刹那——我们有充足的时间准备并预期大多数的可能性，包括背景那座镀金佛像似乎正在看着前景。这两个男孩脸部表情的巧合当时是计划外的，但是预测使之更容易被发现并及时拍摄下来。结果是一张非常结构化的照片，三个视线组合在一起并指向观众。

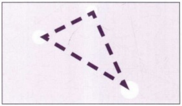
三角形

出于很多原因，三角形是摄影构图中最有用的形状。它们很常见，部分因为它们易于构造或者暗示（它们只需要三个顶点，而且不需要有任何特殊的安排），部分因为会聚效果——透视的自然图形效果使得会聚的斜线在摄影中很常见，特别在广角镜头下。它们也是所有几何形状中最基本的，边线的数量最少。而且，它们同时具有动态——因为斜线和角落——和稳定——如果某一条边线水平的话。

三角形是一种天生强烈的形状，非常吸引眼睛。对于边线，常常只要两条就够了，第三条可以假设，或者使用合适的画框边界作第三边。对于顶点，可以使用任何有趣的凸出中心，特别是如果它们在内容、影调、大小、或其他什么方面有相似特点的话。不像矩形和圆那样需要各自的组成元素具有特定的排列次序，三角形可以按照任何形状构成。唯一不能构成三角形的排列是三个点排成了直线。举例来说，三个人的肖像必然构成一个三角形，每张脸都是一个顶点。

线形透视的自然趋势使得直线向远处的消失点会聚，从而构成了三角形的两条边。如果相机是水平的，三角形的主要顶点或多或少地指向水平线（你可以想象一下由一排逐渐远去的房屋构成的三角形，顶点在地平线，底边就是最靠近相机的房子的垂直线条）。如果相机向上，指向一座建筑、一棵树、或者任何一组垂直线，顶点就是照片的顶端，底边则是底端。这是三角形最稳定的形式。



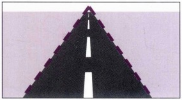


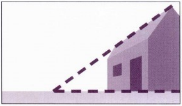
▲ 隐含的三角形

三个物体的任何布局（除了排成直线之外）都能构成一个隐含的三角形。

▼ 垂直会聚

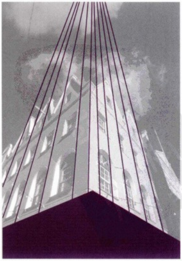
使用广角镜头和向上倾斜的视角构成一个会聚三角形。





▲ 会聚三角形

线形透视造成的会聚效果，特别是在广角镜头下，至少构成了三角形的两条边，向地平线退去的垂直面构成了基于一条边的三角形，顶点则指向远处的消失点。



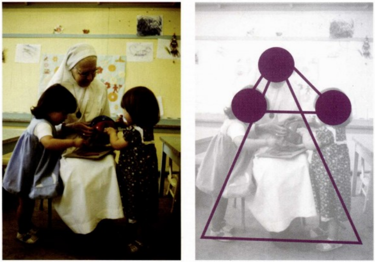
➤ 闭合三角形

这组片子很好地演示了隐含的三角形怎样强化影像的组织和动态。照片拍摄于苏丹一家医院的疟疾病房，病人们需要共用病床。拍摄时使用了广角镜头以容纳更多的信息。一开始的两张还算满意，医生的走动，特别是伸出手的姿势，构成了完美的画面。稍后，这个强烈的图案就弱化了。

很多三角形的内在稳定感来自于其结构上的联想，这是金字塔的形状，或者是两根相互依靠的支柱等。所以，将三个物体安排成两个在底边，第三个在上面做顶点，构成了一个稳定的形态，这个关联也能带入影像。这是经典的三人照，在可以控制主体的摄影中，这是很标准通常也很成功的布局技术。这样的三角形中的两条斜边能避免正方形或者矩形布局的沉重感。

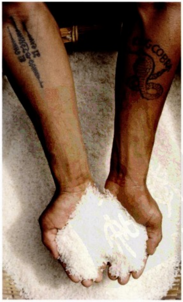
反过来的安排，将底边放在照片的顶部，顶点放在底部，是一个同样有用的设计形状。它具有不同的关联：不稳定、更具挑衅性、包含了更多的移动。顶点看起来更为明显，也许因为它面对相机和观众，从这种标志着极端不稳定平衡的形状中，你可以预期存在着一种张力。这种倒三角设计在静物和其他小品摄影中有特别的用处，可以把不同大小的物体在一张照片中拍得同样大小——把最小的放在最接近相机的地方，三角形的顶点位置，其余的物体放在背后。用一个广角镜头，稍高的位置微微向下观看，就能强调一个倒三角比例，就像用广角镜头仰拍向上会聚的垂直线那样。

在什么情况下需要构造三角形结构？很重要的一点是了解隐含三角形是少数几个能给影像带来秩序、或者安排被摄物体的手段之一。需要这种安排的情况通常是那些需要条理性的地方，这种手法在静物摄影和各种形式的报道摄影中很常见，因为这时候最重要的是清晰地表达某些主体，而且这些主体常常是在一个视觉凌乱的场景里。因此这是专业摄影的常见条件，所以将影像安排成一个简单图形的想法是专业的基础。



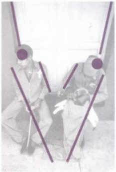
▲ **三人照**

三人照片通常有可能包含三角形结构。这里，视点的选择故意强化了三角形结构，画面里不仅三个人的头构成了三角形关系，而且三个人本身也构成了三角形。



➤ **倒三角关注焦点**

顶点面对照片的三角形是一个很有用的安排，不仅对于静物小品照，也能用于将注意焦点更多地吸引到顶点来，这时两条会聚的边线能将眼睛吸引到这个前景点。这个例子中，选择了这个手段是因为照片的主体——大米——视觉上相当平淡。



◄▲ **倒三角**

这两个坐着的人本身的安排只能大致构成一个三角形状，但是用20mm镜头，站立向下拍摄，通过会聚效果强化了这个结构。

圆与矩形

在常见的三角形结构之后，其他基础形状——圆和矩形——在摄影中显得比较少见，也较少作为构图的选择。与三角形一样，它们在隐含的时候更为有趣——暗示一个形状而不是作为一个预成型的物体。

圆在构图中有特殊的地位。不像三角形和线条，圆不那么容易隐含，因为它们需要完整的和非常精确、可识别的形状。然而，圆的确很常见，无论是人为的还是天生的。在自然界，辐射状生长的东西，比如你所看见的花朵或者气泡，都能形成一个圆。圆有一种封闭的效果，所以在摄影构图中很有价值。它们"包含"了放在里面的东西，同时吸引眼睛看进去，由于这个原因，它们在布景拍摄时很有用，特别是摄影师能从头布置一切的静物摄影。集中观众注意力的效果很强烈，使得周围的东西看起来都不重要了，所以圆在使用中要小心些。由于与旋转相关联，圆也有轻微的沿圆周运动的暗示。

圆的变种有椭圆、其他弯曲成环的形状和由各种曲线而不是线条和角落组成的各种形状。椭圆在摄影中代表了一个特例，因为这是一个圆从一定的角度投影到胶片时的形状，在某种程度上，眼睛能将椭圆假想成圆。

矩形在人造结构里很常见，在自然界却很少见，它们是最简单的分割画框的形态，所以在构图中很有用。实际上，最接近照片画框的形状就是矩形，在画框中安排矩形的最常用的方法是将它们与画框的水平和垂直边界对齐，这里需要高度的精确。不对齐很容易发现，也很容易用数码方法矫正。实际上矫正镜头畸变和倾斜是基本的数码后期处理过程，比如用 Photoshop 的"滤镜 > 扭曲 > 镜头校正"菜单。

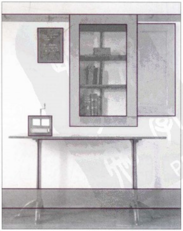
矩形与重力、可靠、精确和严格的限制相关联，这是构成矩形的两种线条——水平线和垂直线——的内涵决定的。它们显得静止、不屈和正式。作为最完美的矩形，正方形所表现的这些特性最为强烈。要让矩形结构在照片中表现为矩形，它必须在正上方水平拍摄，有角度的视角和广角镜头会将矩形变形为梯形。所以，使用矩形结构的照片其拍摄方式本身就是正式、深思熟虑的。

▲ 鱼眼镜头

主体是一片茂密的橡树林，但是问题是它缺乏结构。解决方法是寻找一个有一些结构（粗大弯曲的主干）的视角，然后用一个全副鱼眼镜头来夸大这个结构。桶形变形在常规镜头中几乎都被矫正了，但是在鱼眼镜头中被刻意保留。除了径向线条之外的所有线都被弯曲，离中心越远，弯曲越严重。

▼ 摇床设计的秩序

这是从一本书里选择的完全以矩形为中心拍摄的例子。主体是一个手工摇床，材料朴素、实用的天性要求适当的处理。矩形的规律性使得它们特别适用于强调平衡和比例的设计。



➤ 珍珠

这个不同种类珍珠的照片是为一本杂志封面拍摄的，所以不仅需要清晰展示珍珠，还需要简单而又吸引人，同时在上部保留刊头空间。问题在于需要展示的珍珠很多，难以安排在一个小组里。解决方法是把它们分成三组，然后用相当自然的布局，让眼睛在照片里平滑移动的方法把它们在视觉上联系在一起。

照片成功的关键是选择不同种类的牡蛎壳，彩虹色的是经典的珍珠之母。特别地，两块主要的贝壳含有封闭的圆，其中一个在另一个的弧形里，右边的15mm南海珍珠足够大，能自成一个圆。三个圆以两种方式联在一起——首先通过它们之间的三角关系，同时也通过弯曲的S曲线，并帮着在它们之间引导眼睛。

和其他静物摄影一样，整个布局是小心构建起来的，相机固定在位置上。大组的珍珠首先被摆放在大贝壳上，然后是小组的珍珠添加到下方的贝壳，再在第一组里添加了一些，最后为了对比，把最大的珍珠放在黑贝壳上。

基本的设计结构是圆，两个大的由贝壳构成，随后这三个圆不可避免地构成了三角形图案，最后，刻意安排的背景使用大贝壳的反向曲线构成了一个S型曲线。

圆

三角形关系

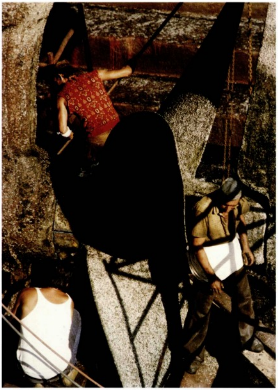
S曲线

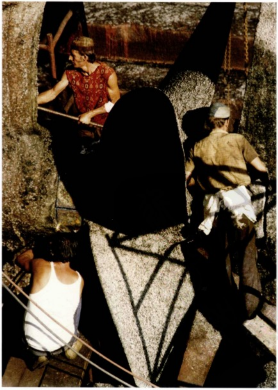
向量

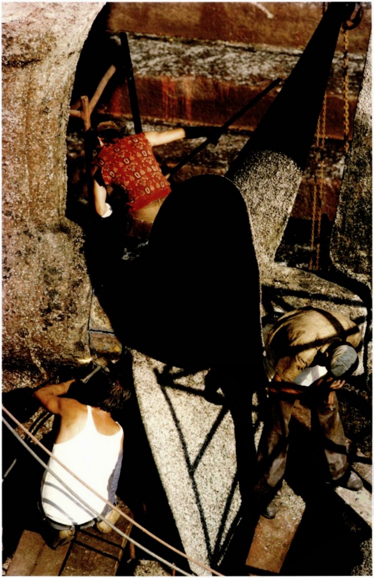
我们已经看到眼睛是多么乐意跟随一条线，即使只是一条隐含的线。这是摄影师在按照某种观看方式来设计影像时可用的最重要的单一手段。至少在理论上，如果你能平衡一个画面，使注意力首先被一个预期的点吸引，然后提供一条暗示向某个方向移动的线，你就为眼睛提供了一条路径。向量是包含了移动的图形元素（或元素组合），从而给影像带来了动态属性。有时候也使用“动力学”这个术语。

能这么使用并且感觉最强烈的是那些具有最清晰方向感和移动感的线条。因而，斜线是特别有用的，如果有两条或者更多汇聚的斜线，那就更好了。曲线也有移动感，有时候甚至有速度和加速度的感觉。然而，使用真实线条的机会在自然场景中不多，当你需要的时候经常却没有。隐含的线条虽然不够准确和明显，但是至少可以由摄影师通过视角和镜头，来排列很多点或者像阴影边界等不同的短线创造出来。

另一种方法是移动的表达。一个步行者的画面暗示了一个方向，这带有动力。眼睛含有略微超前于人的移动趋势，方向就是注视的方向。这对任何明显移动的物体都有效，比如跌落或者飞翔的物体。因为照片里的移动是凝固的，甚至于一个物体的朝向也轻微地隐含了移动的感觉，前提是这是可识别的，比如一辆汽车。



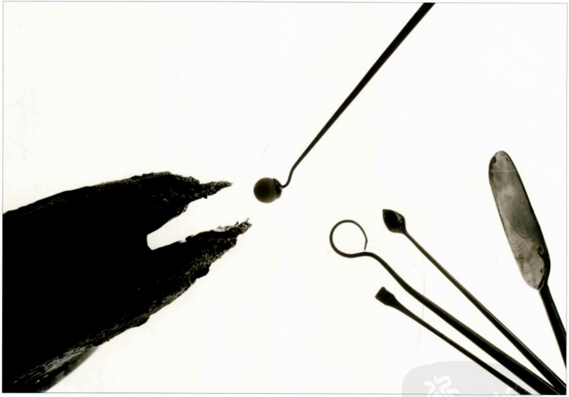




◄▲► 螺旋转动

这个场景的中心主体是干船坞中一艘大船的螺旋桨，这形成了照片的结构，螺旋桨由三条主要的曲线构成。然而，三个在螺旋桨上工作的人强化了这个结构。要完成这个画面，这三个人需要均匀分布、可见，同时面向的方向要有助于强化螺旋桨的方向。一旦视点选定了，唯一剩下的就是等待合适的瞬间了。这里，把动感略逊的两张也放进来，展示一下差一点的效果。

画框动态



▲ 会聚的斜线

这是一幅摆拍，用来展示种植珍珠贝的仪器和过程。照片的风格要求干净、简洁和客观，使得过程看上去就像一个外科手术。需要的材料有牡蛎、专用外科工具、种子（实际上是一个小球）以及种植的过程。

种子是中心元素，也是最小的，所以图形结构设计为将注意力集中在它上面。基本的形式是让三条线会聚到种子上，所以虽然牡蛎显示为一大块剪影，种子依然是注意力中心。线的角度是精心选择的结果，相互不对称，以避免平庸和乏味。

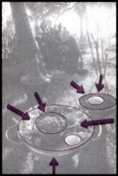
右边的仪器扇形排列，以避免每条线都严格指向中心，牡蛎张开的嘴引入了移动感。眼睛先移动到中心的种子，然后略向左下移到牡蛎上。这些线条很明显确定了这个动作。

➤ 引导注意力

这里，画面的主体是食物：一盘泰国菜及其各种配菜。一方面因为这种亚洲食物吃起来比看到的细节更好，另一方面因为有这么一个环境诱人的地方，最终决定在室外布景拍摄这张照片。

一旦这么决定了，最重要的问题就是注意力的平衡。如果观众看不到足够的环境和气氛，特意找这么个地方布景拍摄就显得毫无必要了。另一方面，主体是食物。幸运的是，正如刚说的，没有必要去展示食物的细枝末节。所以我们决定食物占据大约三分之一的画框空间，让结构引导眼睛在背景和食物之间移动，使两者都得到适当的注意。

结果就是各种线条和形状。食物放在垂直画框的下部，以吸引眼睛向下看。圆桌能将注意力引向其中心，棕榈树干主导了向下指向食物的趋势，斜阴影延续了这个趋势。桌面的曲线随后移动，如（中间）示意图所示，并回到上部区域。把小女孩包括进画面是为了气氛，她弯腰放下篮子有两个作用：她的脸部朝向暗示了一个向下的移动，她的（假想的）视线也起到同样的作用，自然而不做作。



圆形吸引注意力

树干增加了引导线

人物形象引发的引导线

焦点

精确对焦是摄影中一个最基本的标准，很少在拍摄“正确”的影像之外被提及，就好像在拍摄前插入记忆卡或者其他显而易见的要点一样。只有在很少的情况下人们才会改变焦点来求得不同的设计效果，然而，在合适的情形下，这是很有效的。

向哪里对焦很少成为问题，因为通常在拍摄实践中首先要确定的就是什么是主体，然后才是拿起相机对准主体。这些是很自然的，也是理所当然的，常见的对焦问题不是焦点的选择，而是对焦是否准确。在通常情况下，需要对焦的点——脸上的眼睛、背景前的人物——会毫无选择地出现。

然后，某些情况的确需要选择，这主要看你怎么定义影像。当拍摄一组物体时，它们是否都必须在焦点上？如果只有一个或少数几个在焦点上，其余都逐渐模糊了，是否更有效果？如果是这样，哪个应在焦点上？哪个不在？此外，也许未必有景深浅或者深的选择。如果相对于胶片和镜头的组合，光线很暗的话，也许只有画面的一小部分能在焦点里，在这种条件下，你必须做选择。

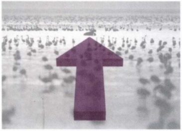
不管什么理由，都不要低估焦点的视觉力量。对焦清晰实际上是无可置疑的标准这一事实，已经足够让在焦点上的无论什么东西都能成为事实上的关注点。故意的失误——或者更准确地说，出乎意料地使用焦点——效果将会非常好，因为它打破了常规。

如果你按照可预期的方法使用焦点，那么体会不同焦距镜头的不同使用效果是很重要的。即使没有任何摄影技术方面的知识，大多数观看照片的人都熟悉焦点分布的常规方式。对于远摄镜头，景深很浅，在照片中能看到很典型的从模糊到清晰的一个焦点范围。人们期望着清晰区域与主兴趣点相一致——那将是眼睛最后停留的地方——所以这个焦点范围包含了一个从模糊到清晰的方向感。对于眼睛来说，它不如我们刚看到的各种线条的效果强烈，但这还是有效果的。最重要的是，这与观察者自己的眼睛对焦某个物体的方式是相似的。

较短的焦距比较长的焦距产生景深更深的影像，我们已经习惯于观看处处清晰的广角视野。对于远摄镜头的照片，背景或者前景失去焦点是我们熟悉并期待的情况，而对于广角视野来说，焦外影像是意料之外的，当使用一支大光圈广角镜头的最大光圈拍摄很深的主体时，我们很轻易地就能发现某些地方不对了。

▾▸ 焦点的移动感

从远处使用 600mm 镜头，这张拍摄于坦桑尼亚恩戈罗恩戈罗火山口的照片的景深非常浅。从一个略高的视点（车顶）看过去，焦点是逐步清晰的，引导眼睛快速向上到达焦点——捕到一只火烈鸟的鬣狗。把兴趣主体放在画框的高处使得这个效果达到最大化。



◂ 洗色

很浅的景深对微距摄影来说很典型——实际上不可避免。这里对焦点的前后都极端虚化了，产生了水洗般的绿色和黄色，从而使得春天纯粹的色彩成为画面的主体。

▴ 选择对焦

限制焦点的最大价值在于将注意力集中在摄影师选中的画面的一小部分，只要焦外元素保持可理解，这一切就能取得很好效果。在这里例子里，一个抄写员在写字间工作，技术目标是关注美术字，虽然它在画框里相对很小。这里，通过使用4×5技术相机、倾斜镜头板使景深最小、镜头全开光圈，使得选中的对焦区域非常小。

PDG

运动

摄影从清晰到模糊并不仅限于对焦，也出现在不同形式的运动模糊中。就像使用 Photoshop 和其他类似软件中数码滤镜的用户所知道的，有很多种不同的运动模糊，每种都有其独特的特性和感觉，比如由于相机抖动造成的模糊通常造成鬼影般的双边界、由于主体在曝光期间移动造成的影像拖尾、平移相机或者在移动汽车上拍摄造成的直线型的拖尾。有很多种组合和排列，比如平移加上独立的主体移动（如第 3 章“运动”部分海鸥的例子）、众所周知的后帘同步技术使得拖尾的最后是闪光灯照亮的清晰影像。

第 3 章“焦点”部分我们讨论了焦点，这里我要讨论的是如果运用模糊而不是避免模糊的方法。习惯上认为运动模糊是一种拍摄失败，但这其实很大程度上看摄影师在寻求什么效果。这是一种很有效的表达元素，对于是否应固恋清晰度实际上也有很强烈的争论。亨利·卡蒂埃-布列松曾严辞反对，称之为“对清晰影像贪得无厌的渴望，这是不是一种困扰的激情？这些人是不是希望通过这种 trompe I' ceil（现实主义艺术学院）的技术来接近现实？”在合适的情况下，运动模糊能表达移动和现实，而低速拍摄时的不确定元素给拍摄带来了实验感。也许最重要的决定是究竟以这种方式处理运动还是将其凝固在某个瞬间，我们将在第 3 章“圆与矩形”部分来讨论后者。

◂ 三脚架和主体移动

拉萨大昭寺的一个小佛堂，相机放在三脚架上用半秒的快门速度拍摄。移动的人物不可避免地模糊了，但这是可接受的，因为环境很清晰。

▴ 跟焦运动模糊

黑色背景下一只飞翔的海鸥，用400mm镜头和1秒的快门速度拍摄，刚好能辨认出的形状表现了翅膀的运动。

瞬间

◂ 重复动作

有些动作可以预期。在这个例子里，一个工人将盐铲起堆成堆。在看过几次之后，我选择了这个盐正停留在空中的瞬间，很低的机位使得这个看起来更清晰些。

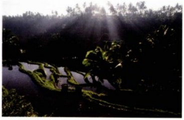
时间不仅是大多数照片的核心元素，同时也对影像的实际设计产生直接的影响。除了完全静态主体之外的所有照片——那就是绝大多数照片——必须拍摄于特定的时间，拍摄照片就是摄取一个事件的画面，这个事件可以很短暂——以毫秒计——也可以很长，以小时计算，就像在风景中日光的变化一样。

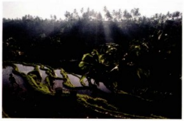
当然，这是最著名的摄影词汇："决定性瞬间"。17 世纪的 Cardinal de Retz 曾经说"这世界上任何事物都有决定性瞬间"，久负盛名的纪实摄影师亨利·卡蒂埃-布勒松将这个词汇引入摄影，并定义为："在运动中有一个瞬间各元素能获得平衡，摄影必须捕捉这个瞬间并保持这个平衡稳定。"

这个说法很完美，此后引来众多摄影师追随，同时也引起很多争论与反对，主要是在最近的后现代主义者中间。美国摄影师阿诺·纽曼对此评论说："每个瞬间都是决定性瞬间，即使你为此必须等待一个星期…… 这听起来真不错，就像那些广告语，也让那些学生们质疑自己的工作方式。问题是他们常常会想：'好吧，如果这是决定性瞬间，那就是我正在寻找的'。实际上，他们应该寻找摄影，而不是决定性瞬间。如果这需要一个小时、两个小时、一个星期、两秒钟、或二十分之一秒——不可能只有一个正确的时刻，而是有很多。有时候一个人会拍摄一个瞬间，而另一个人会拍摄另一个瞬间，谁也不比谁更好，他们只是不同而已。"

纽曼的观点充满了常识，实际上也是对拍摄时机选择不佳的一个借口。摄影，与其他艺术一样，有观众，也受评判。有些照片，也就是有些瞬间，的确比其他的更为生动。如果评判者是摄影师的话，评判就会更加挑剔。我想真正的问题是亨利·卡蒂埃-布列松是一个难以效仿的榜样，捕捉符合决定性瞬间的优秀报道影像是一个相对罕见的技能。

无论什么行为，一个人穿过场景或者云层飘过山顶，都必须穿越画框。所以，这个行为就无可避免地会影响画面的设计，因为它改变了平衡。举例来说，一个人即将穿越一个场景，穿越之前场景本身的构图很可能与包含这个人的构图不同，预期变化的动感总是非常重要。这看起来很明显，但是在任何摄影情况下的自然反应是跟随运动并在任何凭直觉能获得最佳构图的瞬间拍摄。然而，如果画面是事先计划好的，重要的就是想象一切就位时的结果，然后照此取景并等待那个瞬间进入画面。





▲ 预期

这是一个印度小镇的杂技巡演，很明显女孩会被抛上天空，但是有多高？这没有第二次机会，因为这是在印度，一旦相机被发现，很可能有很多路人会盯着看。首先大致对这个场景取景，然而当女孩被抛起时，相机向上跟踪。假定在抛起的最高点，女孩的影像会出现在建筑的上方，实际情况真的如此，虽然只有拍摄一张的时间。使用1/250s的快门时间，足够凝固这个动作。

▲ 风光中的人物

在这个巴厘岛梯田的场景中，风光是主体，但是在合适位置的清晰的农民很显然能增强画面效果。这情形很容易事先计划，人物的理想位置感觉上应该是最左边，梯田水面最亮的地方，这样就可以清晰可见了。第一张照片人物的位置不甚理想，只是为了保险而拍摄，然后人物如预期的，走回到左下方的篮筐处。

光学

摄影中的影像都是通过光学手段形成的，所以镜头的选择是设计过程的一个核心部分。焦距的选择不仅改变场景的覆盖视角，也在很大程度上决定了影像的几何特性，从而深深影响其特性。此外，还有一些特殊的光学构造，特别是鱼眼镜头和移轴镜头，能改变照片中被摄物体的形状。

虽然不同焦距改变的只是视角，但是它对画面的线性结构具有显著影响，包括景深、大小关系、以及视觉的很多非文字特征和表达力。焦距可以影响观众如何参与场景，比如远摄镜头会使物体显得很远，而广角镜头则将观众带入场景。

参考的标准是与我们自己的视角相近的焦距。这里只能说接近，因为人类视觉和镜头相当不一样，我们通过扫描来观察，却没有一个精确的视觉边框。不管怎样，对于35mm相机来说，大约40~50mm的焦距能产生大致相同的印象。

广角镜头拥有更短的焦距，而视角则直接与焦距成比例关系。它们从三个方面影响影像的结构：它们改变透视关系从而影响对纵深的感觉；它们往往产生（真实或者隐含的）斜线从而使画面产生动感；它们导致主观视点并将观众带入场景。透视效果很大程度上依赖于如何使用镜头，特别是视点的选择。在悬崖或者高大建筑的顶端使用广角镜头，并且照片的前景没有内容的话，这只能获得更宽广的视场，对透视却没有什么效果。然而，如果从靠近相机的地方到远处的地平线各种距离都出现在画面中，广角镜头会带来令人印象深刻的纵深感，就像对页例子所展示的那样（关于强化纵深感的技术请参见第2章“透视与纵深”部分的讨论）。

线条的对角化与明显的透视效果有关。宽广的视角能容纳更多向场景消失点会聚的线条，而这些通常都是对角线。此外，常规广角镜头构造中对桶形畸变的矫正带来了正交直线变形，这是一种辐射状的拉伸效果，离中心越远越强烈。比如一个圆形物体在画框的角落处就会被拉伸变形为一个椭圆形。

广角镜头让观众有参与感，这是因为如果按照这里所说的方式来使用并将照片放得足够大的话，它能将观众带入场景之中。前景显然靠得很近，并向边缘和角落拉伸，从而使观众感觉被画面包围。换句话说，观众会注意到场景延伸到画框之外，这是报道摄影常用的一种风格——快速、松散的结构、参与感，拍摄的内容大多是人物及其移动。在电影艺术中，相似的风格被称作主观镜头，其特点正是当你参与事件之中时的特性。这是眼平取景单镜头反光摄影，并使用广角或者标准镜头（从不会使用给画面带来冷静、远距离特性的远摄镜头）。要获得最明显的效果，画框内应包含近距离的前景、被边界截断的人物和人物的脸。这看起来不完美的裁减能在边缘延伸场景，给观众带来被场景包围的印象。不完美的画框和景深能带来略为粗糙的边界，暗示照片是快速拍摄的，没有时间仔细构图。不过实际上，有经验的报道摄影师拍摄的照片通常都构图良好，即使当时压力很大。

➤ 一个场景，两个镜头

这对照片是在不同距离拍摄的同一个主体，展示了广角和远摄镜头的基本特性。第一张照片使用20mm镜头拍摄，第二张使用400mm镜头。照片中建筑物的宽度是这两张照片的参照物，它在两张照片中都占据了画框宽度的一半。

20mm

- 大小关系被夸大了，后面的建筑看起来明显变小了
- 显著的对角斜线
- 覆盖更宽广的角度
- 略为上扬的镜头使得垂直线条看起来会聚
- 镜头线性结构：主要是对角线
- 镜头平面结构：有深度、有角度

400mm

- 覆盖很小的角度
- 垂直和水平的线条比斜线更凸出
- 压缩效应改变了大小关系，后面的建筑看起来相对大些
- 虽然相机依然略低于建筑，更远的距离只需要更少的上扬即可，所以几乎没有会聚现象
- 镜头线性结构：以水平和垂直线条为主
- 镜头平面结构：平、接近

焦距大于标准镜头的是远摄镜头（实际上是长焦构造镜头，不过远摄镜头是更常用的称呼），它也对影像的结构产生多种效果。它压缩影像平面从而减弱了纵深感，它只摄取有限的视场从而能用来精确地提取图形结构，它通常能简化影像的线型结构并更倾向于水平和垂直线条，它便于并列两个或多个物体，它使观众远离主体（就像摄影师远距离拍摄一样）从而产生更为客观、冷静的观察方式。

这种压缩效果很有用，因为这是一种不同寻常的观察方式（不寻常本身就很吸引人），也因为这使摄影师能用一组平面组成的二维的方式，而不是完全真实的纵深感觉来构图，这与传统的中国和日本绘画有很明显的相似之处。特别地，这个效果能在俯视水平地面的时候带来一些高度感。使用标准镜头时，实际的观察角度无法产生这个效果，而用远摄镜头从远处拍摄就可以使地平面产生向上的偏移感，如第三章“光学”部分的照片所展示的那样。

狭窄的视角带来的可选择性使得摄影师能很容易去除干扰画面的或者不平衡的视觉元素。只要稍微改变一下相机的角度，影调和色彩区域的布局就会改变，同时保留透视关系，这样通常能更容易获得精确的视觉平衡。同样的原因，线条的方向会更加一致。近距离使用广角镜头会将线条拉伸成各种角度的斜线，而远摄镜头则能保持平行线和直角的原样。在表达上，这常常产生更加静态、弱动感的特性。

◂ **广角透视效果**

这里用 20mm 镜头组合了两种透视效果：向地平线会聚的线条表现了线形透视，相似形状的物体则表现了缩小透视。

▴ **广角：动态线条**

通过适当的拍摄角度，广角镜头产生了强烈的斜线，特别当前景也包括进来时。

画框动态

并列是远摄镜头的一种主要构图方式（参见第6章“并置”部分）。只要改变视点或者移动其中一个物体，任何镜头都可以这么构图，但是只有远摄镜头能在不对影像的其余部分作很大改变的前提下做到这一点。而且，当两个物体相距很远时，远摄镜头的压缩效应能将它们拉得近一些。

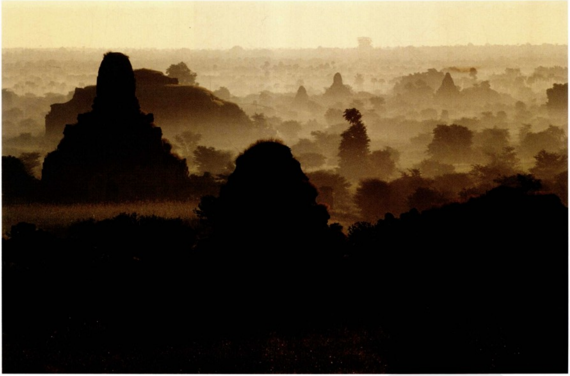
最后，远摄镜头通常的用法——从远处——使之远离主体，并减少观察者的参与感。用广角镜头深入场景拍摄和用远摄镜头在马路对面旁观，视觉效果有很大的区别。

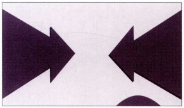
除了焦距的不同，其他设计的镜头能改变影像的形状。它们的用途很特别，能以不同的方式拉伸或者弯曲影像。其中之一是鱼眼镜头。有两种鱼眼镜头——圆形和全幅，它们都拥有180°或更广的视角，但是全幅鱼眼镜头的成像圈略大于通常单反相机的矩形画框。鱼眼镜头造成的明显的弯曲是高度变形的，最好的情况下也只有偶尔有用。这一类镜头很难用得不露痕迹，除非主体缺乏明显的直线条（就像第3章“圆与矩形”部分的森林照片）。

另一种改变影像结构的方式是倾斜镜头或者相机后背，或者两者——在大画幅摄影中常用的一种技术。倾斜镜头能倾斜合焦平面，从而根据摄影师的意愿控制影像的清晰程度，即使在最大光圈下。倾斜感应器或者胶片同样能控制清晰程度，但同时使影像变形，沿感应器或者胶片倾斜的方向逐步拉伸影像。这里雨滴的例子就展示了这个效果。

▲ **倾斜镜头：改变清晰度分布**

通过倾斜镜头或者相机后背（只有特殊的相机才能倾斜后背），能使得合焦平面从其通常相对相机的垂直位置倾斜。在这里雨滴的近摄例子里，雨滴才能由远及近都很清晰（这里使用光圈来控制景深已经不够了）。





▲ 远摄：压缩

远摄镜头有一个与众不同的视觉效果，那就是主体平面似乎向上倾斜以面向相机。

▲➤ 主观相机位

在一个拥挤的场景近距离使用广角镜头，带来最为现场的感觉，这就是典型的主观视角来拍摄。边缘的截断、失焦和强烈的前景强化了身临其境的感觉。

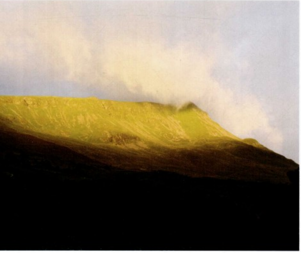
曝光

对焦最通常情况下是以标准的方式为照片提供某种技术精确度。曝光与此相似，经常被假定具有一个“正确”的标准。在此我要强调的是，这是按常规情况的标准，而不是它能够或者应该被运用的方式。决定正确的曝光需要同时考虑技术因素和主观判断。从技术角度看，曝光的上下限首先根据什么是可见的来设定，其次根据预期的表现来设定。换句话说，曝光设定的任务之一就是规范化视觉——模拟我们所看到的实际场景。

常规的曝光和对焦有很多共同之处。眼睛总是倾向于向“正常”曝光的区域移动，特别当它们很明亮时。这样的话，高反差的场景能将注意力从阴影向亮部移动，而低反差场景则让眼睛在画框里漫游，正如这里两张日出时的小山坡的照片所展示的。这里的一个变形是暗角造成的径向亮度差异，这在广角镜头里很常见，因为广角的典型设计使得镜头边缘的通光能力低于中央区域。

在色彩方面，根据处理方式的不同，曝光对饱和度有很大的影响。1935年开始生产的柯达克罗姆胶片从50年代以后，由于Ernst Haas和Art Kane这些有大量作品复制传世的摄影师的推广使用，在专业摄影领域享有盛誉。它很独特的一个技术特征是通过曝光不足来获得鲜艳、饱和的色彩，并且对曝光过度缺乏宽容度。因此也就产生了按亮部曝光的策略，并从那以后统治了彩色摄影——这对数码摄影也有很大的意义。

摄影曝光的两个能作为图像元素来考虑的突出特性是轮廓和眩光，我们将在本书最后讨论摄影的变化规则时再次讨论这些。按高光部曝光是轮廓的前提，而阴暗的、完全缺乏细节的前景形状需要一定的技术来选择方向、视点和时机，并仅通过外轮廓来表现。曝光标尺的另一端是眩光，它有很多种形式，但是对摄影构图最重要的是边缘模糊的强烈光亮。



▲ 扩散或者集中注意力

如果照片中有两块不同亮度的区域，曝光能缩小或者扩散对此的注意力，如这张清晨阳光穿过云层照耀在威尔士山的尖坡上的数码影像所示。这里有两种解读，也就是对同一个RAW数码影像文件的两种处理方式。自动优化提亮了暗部，结果是眼睛从阳光照亮的区域漫游到场景的其他部分，这个曝光使注意力向外发散。另一个方式里，我们降低了曝光并提升了反差，将注意力集中在照亮的山坡，使之成为主体，并增加了光线的戏剧性。这也增强了时间感，我们能注意到，在一天的初始，阳光在一个瞬间照亮了一小块地方。

▲ 晕影

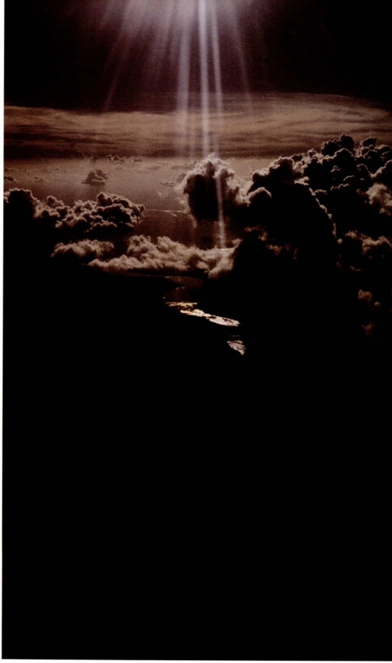
这张缅因州两座建筑的广角照片里，径向变暗的效果使注意力向内集中，强化了已经很强烈的对角斜线。

▲ 柯达克罗姆曝光概念

广泛使用的按亮部曝光技术来自于柯达克罗姆胶片。曝光不足的中间偏暗影调保留了丰富、饱和的色彩，并可以在后期放大或者数码处理时提升。关键是不能让重要的高光部位曝光过度，在数码相机里的高光警告提示会很有帮助。

➤ 眩光

镜头眩光本身是一个图像实体，是把它当做拍摄失误还是对影像有益完全依赖于摄影师的口味和选择。只需要简单遮挡一下，这张委内瑞拉奥里诺科河的鸟瞰图就可以拍到没有太阳眩光的照片，但是，这里保留了眩光，以使得构图统一并带来阳光的刺目感觉。



第 4 章
用光线与色彩构图

摄影构图的另一个要素是影调和色彩的分布，这与曝光和后期解读方法——传统的放大和冲洗暗房，现在的数字影像文件优化与调整的数码后期处理——密切相关，也与我们在前几章讨论的各种图像元素的处理相关联——实际上，两者是不可分割的。一个点能在照片里起作用是因为它与背景之间有影调或者色彩的反差，线条与形状的效果也与它们有多明显直接相关，而这最终也反映为影调和/或色彩的关系。这些是设计的光谱元素。

影调和色彩在综合的相互关系中即相互关联同时又彼此保持区别。数码摄影有一个不为人提及的好处是，在电脑上处理影像的过程相比过去不用数码技术而用光线和色彩构图，使更多的人学习了解成像科技。现在，大多数严肃的摄影师都已经完全熟悉了那些曾经很神秘的概念，比如直方图、曲线调整、黑场、白场等。用色阶、曲线和色相－饱和度－亮度滑块来调整影像能很明显地揭示影调和色彩之间的紧密关系。

同时，色彩对我们的感知具有其自身的影响，而其多层次的复杂性则在艺术发展之初就被认识到了。很多色彩视觉效果，比如连续反差，对各种口味、文化和经历的人都有相同的效果。也有一些情感与环境效果，虽然尚未完全理解其机制，其效果却依然非常强大。有趣的是，摄影的历史发展过程，本身也促进了对影调和色彩的这种区别的认识理解。

色彩进入摄影相对比较晚——直到 1960 年代才开始大规模的使用——而且并非受到的全是欢迎。对此存有猜疑的不仅有传统主义摄影师（这很自然，因为色彩给他们好不容易获得的技能和观看的方式带来了挑战），也有批评家和哲学家，很多人认为广告销售的商业主义玷污了摄影。

然而，彩色摄影受到了大量专业摄影师和艺术家，当然还有大众的热烈欢迎。颇有影响力的瑞士摄影家，1951 年移居美国的恩斯特·哈斯（Ernst Haas）曾经用欧洲战时的经历来表达他对摄影中的色彩的热爱：“我渴望它、需要它，我已经准备好接受它，我要用色彩来庆祝充满新希望的新时期。”我们将看到，从那以后，对色彩的诠释成为不断发展的试验和辩论的主题。

与此同时，黑白摄影继续保持旺盛的生命力与健康发展，并未屈服于彩色摄影。不仅艺术家和传统主义摄影师继续使用，艺术指导和图片编辑也在出版物中大量使用。

明暗与基调

我们在第 2 章开头讨论的对比，是构图的基石，而对比最基本的形式之一是影调。意大利语单词 chiaroscuro（字面意思是明 / 暗）特指用光线照亮的黑暗背景前的主体的戏剧性造型，更一般意义上，它表达了建立影调关系的对比要素。Johannes Itten（参见第 2 章“对比”部分）在他在包豪斯艺术学校的基础课程上，将它定义为“最具有表现力、最重要的构图手段之一”。它不仅控制了影像造型的强度（因而其三维度），也决定了影像的结构和受关注的部分。

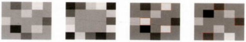
是否使用从纯黑到纯白的全范围影调是一个基本决定，在数码摄影时代更显重要，因为我们可以用直方图和色阶控制来进行后期处理。大多数照片的信息内容位于中间影调，大量常规的摄影也主要使用了这些“安全”影调区域。然而，阴影和高光能对照片的情绪和气氛产生很大的影响。

下面的图表列出了照片里所有可能的影调分布种类——从照明类型来看。如果我们暂时忽略色彩，这些变化由两个坐标轴决定——对比和亮度——这是使用 Photoshop 处理数码影像的人都很熟悉的概念。这些分组里有无限种不同的影调分布方式，明暗从其狭义来说占据了其中高对比度的一端。第二个坐标，整体的亮度，在很大程度上决定了影像的情绪。如果总体基调是黑暗的，以暗部影调为主，影像就是低调。另一方面，当以亮部影调来构成画面时，影像是高调的。如果将两个坐标轴画在一起，可能的组合范围形成一个楔形图，因为影像中的最大对比需要大致相等的黑和白区域。

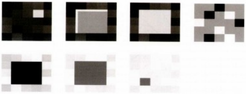
把对比与亮度（对比和基调）这两个坐标轴当做指南，影像的风格选择基于三个方面：场景的特征（暗色的草木、浅色的皮肤、明亮的天空等），场景的照明方式，以及摄影师的诠释。现在，通过数码后期处理，第三个方面的影响比以往更大。在第 4 章“温和的色彩”部分，有我拍摄的一张橡胶树下的大象的照片，展示了它如何被演绎成不同的基调，以及为什么这些都是可行的。

基调的一个有趣特性是其在黑与白以及色彩之间的不同表现，特别地，彩色高调作品很难。黑白高调照片显得明亮而生动（当然在主体选择合适的前提下），但是彩色高调照片常常会有负面的评价，被当作洗白或者曝光错误。部分原因是彩色摄影更接近现实，部分原因则是因为口味和熟悉程度——依据亮部曝光的策略从柯达克罗姆时代就开始了。

低反差



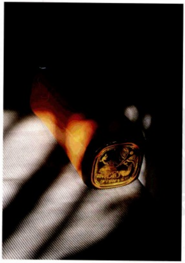
中等反差



高反差

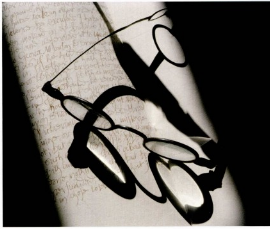
➤ 色彩密度

正如在这一类照片中总能见到的，按照高光位曝光，明亮的清晨阳光透过窗户照在一个中式枕头上，高对比增加了浓郁、饱和的色彩感觉。



▲ 歧义

一个婆罗洲伊班族农民躺在长屋的窗下休息，极端的反差使得第一眼看到的影像难以识别，这个延迟和歧义正是其吸引力所在。

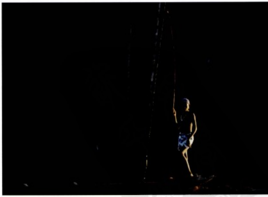


▲ 锐利光线

当强光被直接反射或者折射，然后照在像这张纸这样的散射平面时，会留下锐利的图案。

▲ 加强的图案

高反差场景中的阴影也能强化场景中的形状和图案，就像这里波浪起伏的阴影提升了女人头巾和香蕉的曲线感。

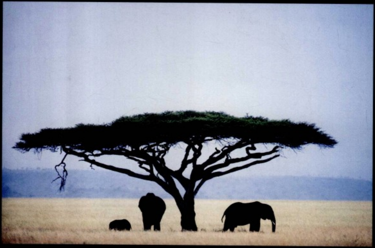


▲ 彩色低调

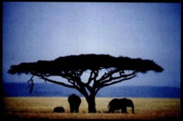
这张拍摄于苏里南一条河岸边的照片里，最后一缕阳光短暂地照亮了女孩及其鱼竿的边缘，身后大树的阴影使场景更完整。除了很窄的边缘之外，画面区域都处在影调的低端。

➤ 场景与变调

同一影像可以处理成不同的影调。原作用柯达克罗姆拍摄，扫描后保存为数码文件。降低亮度获得低调，云层获得强调，使场景显得炙热与暴躁。高调则表现了广阔的非洲天空弥散着明亮光线，树木和大象几乎浮出画面，影像显得更生动。相对不成功的版本是彩色高调，更像是一张曝光失误的照片，而不是刻意所为。

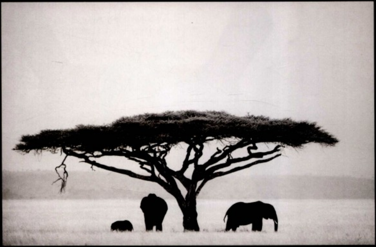


原作



彩色低调

彩色高调



黑白

黑白低调

黑白高调

构图中的色彩

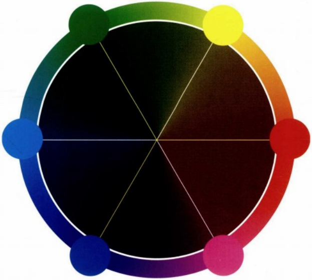
色彩给照片的结构带来了一个完全不同的领域，而且不那样容易或者可能与我们已经讨论过的其他因素相区分。我们感知和评价色彩的方式很复杂，从光学的到情感的，而摄影中关于色彩的主题，就像艺术中的色彩那样，是一个庞大的话题。我早先的一本书，"数码摄影专家"系列的《色彩》，比这里更加深入详细地讨论了色彩理论和管理问题。在随后几页里，我们将重点讨论色彩会如何影响照片的构图。

我们从强烈的色彩开始，因为它们的效果和关系更强烈，虽然在相机前遇到的宽广范围的色彩需要用各种方法减弱。色彩的强度由其饱和度决定，这是对我们最为有用的色彩模型中三个色彩参数之一。数码摄影的副作用之一是，用 Photoshop 或类似软件做后期处理让我们都很熟悉色彩的技术语言了。色彩最常用的三个参数或者坐标轴，是色相、饱和度和明亮度。色相是各种颜色之所以得名的特性，也是大多数人说起"色彩"这个词时的本意。比如，蓝色、黄色和绿色，都是色相。饱和度是色相的密度或纯度，最低的饱和度是完全的自然灰。明亮度决定了色相是黑暗的还是明亮的。另一种说法是，饱和度和明亮度都是色相的调制。

当色彩很强烈时，色彩的效果也达到最强烈，后面几页的例子清晰地展示了这一点。色相是色彩的核心，而在其最简单的表示法中，色相被排列成一个圆。在艺术对色彩的若干世纪思考中，基本色（原色）一直是中心，通常认为有三种——红、黄、蓝，被称为画家的原色（在打印机中记作 CMY（K））。这显然与彩色胶片、电脑显示器和数码相机中使用的三原色——红、绿、蓝——不同。主要原因在于画家三原色是基于

◂ RYB和RGB

反射光三原色红、黄、蓝的颜料、油墨或染料在纸上混合产生中间色绿、紫和橙，三种原色混合后产生接近黑的色彩。透射光三原色红、绿、蓝由投影仪投射，组合产生的结果完全不同，是青、品和黄，三种原色混合的结果是白色。



▴ 色彩圈

色相通常用度数来衡量，从0°到360°。在这样的安排下，在圆周上的关系就变得很重要了。相互对立的颜色称作互补色，它们是色彩和谐原理的基础。这里经典的数码色彩轮显示了打印机的原色（青、品红和黄）正好与红、绿和蓝相对，而画家的原色并未如此平均辐射，因为蓝色和绿色的定义不同。

画纸或画布上的反射光，而摄影师熟悉的RGB三原色则基于透射光。两个系统中实际的红和蓝是不同的，比较这两种三原色从任何角度来说都没有什么意义，因为一种主要处理的是色彩的感知效果（RYB），另一种则关注用数码手段或者在胶片上生成色彩。因为我们的目的是色彩效果，我将主要讨论画家的三原色。

强烈的色相以多层次的方式被感知，除了光学现实有关之外，也与文化和经历相关联。红色被认为是最强烈、密度最高的颜色之一，它具有前进的倾向，当出现在前景时能强化纵深感。它充满活力、生机勃勃、粗俗、强烈、温暖甚至炎热，它暗示了激情（热血沸腾）、侵略性和危险（它是警告和禁止的标志），它与温度相关，通常用作炎热的标志。

黄色是所有颜色中最明亮的，甚至没有黑暗的形式。表现力上，它精力充沛、锐利、坚定、偶尔好斗、偶尔欢乐，它很显然能与太阳以及其他光源相关联，特别在黑暗背景前本身就显得光芒四射。

蓝色比黄色收敛，倾向于安静，相对较暗，显得冷静。与红色的不透明相比，蓝色比较透明。它有很多形式，是一种很多人难以精确判断的颜色。蓝色的基本象征来自于它在自然界最常见的出现：天空和水，所以，空虚、冷静、目击都是可能的关联。在摄影中，由于天空的反射光，蓝色是最容易找到的色彩。

与三原色互补的三间色是绿色（在色轮上与红色相对）、紫色（与黄色相对）和橙色（与蓝色相对）。绿色是大自然最初也是最主要的颜色，其关联性和表现力主要来源于此，通常都是正面的。植物是绿色的，所以这是生长的色彩，扩展出去的话，它包含了希望和进步。出于同样的原因，黄绿色具有春天般的年轻含义。绿色的负面关联则是疾病和腐烂。我们能看到比其他任何颜色更多的绿色的变种，一端是黄色，另一端是蓝色。

紫色是一种难以捉摸的、稀有的颜色，难以寻找、捕捉，也难以精确再现。它很容易和紫红色混淆。紫色是富有的、奢侈的、神秘的、浩瀚的，近似的紫红色则是谨慎的、华丽的、迷信的。

橙色一方面来自红色，另一方面来自黄色，它是温暖的、强烈的、辉煌的、有力的，至少纯净的橙色是这样的。它是火焰和午后阳光的颜色，与节日、庆典相关联，也代表了炎热和干燥。

1

2

3

1. 红色

2. 蓝色

3. 黄色

4

5

6

4. 橙色

5. 绿色

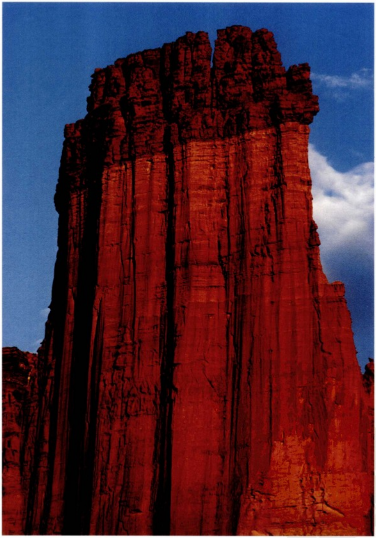
6. 紫色

色彩关系

最终，色彩必须按彼此之间的关系来处理——而视觉相邻色彩不同，它们的感受也不同。靠近蓝色的红色看起来与靠近绿色的红色有不一样的性格，黑色背景前的黄色和白色背景前的黄色的强度也不同。数码摄影现在给照片中色彩的表现带来了巨大的控制能力，色相、饱和度和明亮度都可以调整，而这些调整的方向和限度则成为摄影中一个相对较新的议题。

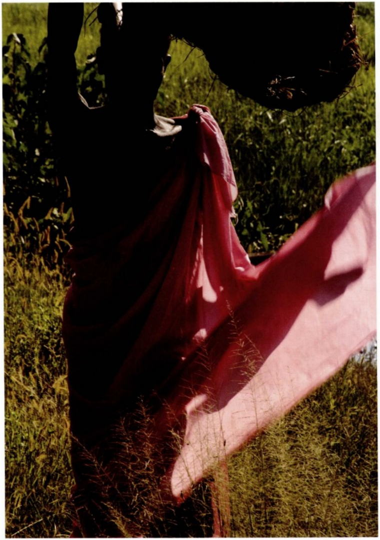
可讨论地，摄影中以及艺术中色彩的最大问题在于对正确与错误的看法。正如我们刚看到的，色彩在生理到情感的广泛范围内激发观众的反应，然而很少有人能清楚表达他们喜欢或不喜欢某种色彩或者色彩组合的原因。实际上，很少有人有兴趣分析他们的视觉喜好，同时表达他们的确定反应。

早在公元前 4 世纪，希腊人就发现了色阶与音阶之间的可能联系，甚至将色彩术语用于音乐，定义了半音音阶，也就是现在的半音。这种关联一直保持了下来，这是到和谐理论的一小步。无论是音乐还是色彩的和谐，在历史上都有不同的含义，从希腊人认为的组成整体到现代的令人愉快的组合。在嗜好和时尚的影响下，关于色彩"应该"如何组合有很多相互矛盾的理论。这是一个庞大的话题，在我的另一本书《数码摄影专家：色彩》中会有很大篇幅来讨论，而在 John Gage 的《色彩和文化》一书中则谈论得更为细致全面。但是在这里，我只关注于一个平衡的、非固执己见的看法。一方面，有很多色彩的组合方法能让大多数观众接受，忽略它们是愚蠢



▲ **橙色–蓝色**

一个经典但在摄影中不常见的色彩组合。



▲ 粉色-绿色

这个男人身上长袍的粉色与身后草地的绿色在色相上几乎正相对。

▲ 色温

直射阳光的暖色温与反射天空的高色温形成对比。

▲ 绿色-橙色

这里的绿色与水池反光的橙色形成对比。

▲ 红色-绿色

红色羽毛与绿色草木形成对比，将飞鸟从背景里突显出来。

的；另一方面，创造性地使用色彩需要个性化的表达——这意味着不要追随规则。这个二元论——承认某些关系和技术有效，却不使用它们——将我们带回我们曾经在第二章讨论过的平衡的基本原理（特别是“平衡”部分）。

如果我们将和谐定义为令人愉快的、值得接受的关系的感觉，那么有两种久负盛名的和谐关系，一种是互补色和谐（色彩圈上相对的色相），另一种是相似色和谐（色彩圈上同一区域的色相）。互补色和谐的实验基础是相继和同时对比，以及色相根据其波长在色彩圈上的分布，我们这里不能深入探讨其细节。简单体验一下相继对比，盯着一个色块看至少半分钟，然后把视线转移到一个白色的空白区域，你会看到一个互补色的残留图像——在色彩圈上的相对色。当两种色彩并列时有一种类似但不那么戏剧化的效果，眼睛会尝试补偿色彩，所以当这两种色彩在色彩圈上相对时，会产生中性灰。

相似色和谐更加显而易见。在任何色彩模型中，从色彩圈到蒙塞尔纯色这样的三维形状，相邻的色彩很容易共处，因为它们之间没有冲突。从黄到红的“暖”色彩有很明显的相似性，从蓝到绿或者一组绿色的“冷”色彩也同样。

另一个因素是相对明亮度。不同的色相被人们感受到的亮度值是不同的，其中黄色最亮，紫色最暗。换句话说，没有暗黄和亮紫这样的色彩，只有比如赭色、淡紫色等。德国诗人和剧作家歌德（J.W. von Goethe）是一个给色相确定亮度值的人，他给黄色定值为9，红和绿为6，蓝色为4，紫色为3——这样的定义现在仍然可行。如第4章（“色彩关系”部分）的彩条所示，要获得最可预见的和谐，色彩的组合应该与其亮度值成反比。

和谐理论是否意味着色彩可能会不和谐？也许。一组色彩可能在某一时刻对某些人来说意味着冲突，而在另一时刻对另一些人则完全可以接受。画家康定斯基（Kandinsky）当然也如此认为，所以他在1912年说，“冲突与纷争……被推翻的规范……紧张与渴望……对立与矛盾……这就是我们的和谐”。比如粉红和石灰绿可能不是理想的和谐色彩，但是如果你喜欢媚俗文化，特别是在日本式的“精致”使用下，这种组合就接近完美。

▲ **色彩重点1**

在努比亚的尼罗河岸边，单调的沙漠色的小村里，这个妇女的淡紫色头巾带来了视觉上的轻松，同时也成为注意力的焦点。

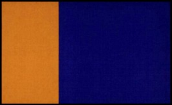
▲ **色彩重点2**

这张照片的目的是展示一堆钛金属制的假膝关节，但是如果没有那个贴红标签的，构图就会没有方向。红色让眼睛在浏览了整个画面之后有一个返回点。

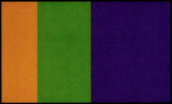
色彩重点是色彩组合的一个重要变种。一个小物体从其背景里清晰突出，在图形上的功能类似于一个点（参见第3章“单一点”部分），同样的，一小块对比色有相似的聚焦效果。我们刚讨论的色彩关系在这里继续有效，但是由于面积大小差异悬殊，其作用也就小很多。最明显的效果是当环境是相对消色的，两种纯色相占据了局部区域。这种特别形式的色彩对比无可避免地会显得更为突出，画家们称之为“地方色彩”——一个物体在中性光照条件下，在没有色罩的影响时，色彩看起来最真实。色彩重点首先是强调了物体的色彩。

色彩比例

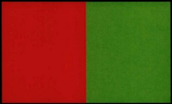
根据传统色彩理论，当色彩的面积与其相对明亮度成反比时，色彩间的和谐最为完美。如歌德提议的，红色和绿色的亮度相同，所以按1：1组合；橙色的亮度是蓝色的两倍，所以他们的理想组合是1：2；黄色和紫色位于亮度标尺的两端，理想的组合比例是1：3。三种色彩的组合也符合同样的原则。



橙色（3）和蓝色（8）

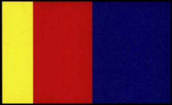


橙色（3），绿色（4）和紫色（8）



红色（4）和绿色（4）

黄色（3）和紫色（9）



黄色（3），红色（4）和蓝色（9）

温和的色彩

除非在人造环境中，强烈的色彩在自然世界上相对稀少。我们记忆中清晰记得的，更多的是鲜花或日落等的色彩，但与构成大多数自然场景的平淡的绿色、褐色、赭色、肉色、石板蓝、灰色和其他淡色相比，它们占据的视觉空间小得多。任何人如果对此有所怀疑，只需要出门试着用相机拍摄我们刚讨论过的6种强烈色彩（第4章“构图中的色彩”和“色彩关系”部分），但不要摄入任何人造的彩色物体。

有很多种方法来描述这些不怎么纯的色彩：温和的、中止的、模糊的、不饱和的、阴暗的、洗过的。带一些轻微色彩的中性色有时候被称作彩色灰、黑或者白。技术上讲，它们都是纯色降低饱和度、提亮或压暗或相互组合后的结果。高调和低调彩色影像需要温和的色彩，除了有一个强烈的色彩重点之外。互补和对比色彩关系当然不会很常见，更多可能情况下你会看到在色彩圈中同一个区域的色彩。总体上说，温和色彩更细微，提供更安静甚至更优雅的愉悦，如这几页的图片展示的。

真实生活中的色彩怎么翻译成传感器或者胶片上的影像是另一回事。确实，翻译是一个比记录更为精确的术语，因为无论胶片还是数码，处理过程都包括了将复杂的色彩分离成三个成分红、绿、蓝——然后以某种比例重新组合它们。这里可供决策的空间很大，而在胶片鼎盛的时代，不同品牌的胶片厂商发明了不同的策略。柯达克罗姆是第一款主要面向大众的彩色胶片，也是随后数十年里专业胶片的选择，它以鲜艳、饱和的色彩而著称，特别在一定程度的曝光不足时这种效果最明显（参见第4章“明暗与基调”部分）。保罗·西蒙（Paul Simon）甚至在1973年写了一首名为“柯达克罗姆”的歌，提醒人们留意“美丽明亮的色彩”和饱和的色彩如何“让你以为世界充满了阳光”。

然而，这样的色彩翻译在艺术世界里并未受到很多支持，甚至在恩斯特·哈斯（Ernst Haas）这样的大师那里。人们认为色彩被商业化和过度使用玷污了。色彩形式主义者更为谨慎地处理色彩，即使是威廉·埃格尔斯顿（William Eggleston）也如此，他们用柯达克罗姆来放大照片。然而在摄影的广泛世界里，饱和度在继续。部分因为柯达克罗姆的停产，富士公司生产了能重现浓郁和艳丽色相的Velvia胶片。现在，数码摄影让色彩翻译完全掌握在用户手里，温和的色彩可以很容易地在画面里变得生动，浓郁的色彩也同样可以很容易地变得平淡。摄影师现在和任何画家一样有一个完全可控的调色板。

◂ **东方调色板**

穿越喀土穆的尼罗河上的日落，从淡橙色到淡紫色的一系列色彩与微风吹皱的水面的淡蓝色反光构成了温和的互补色关系。

◂ 指甲油

棕色，技术上说是非常不饱和的红色，因为暗示着土地，是很典型的中止色。这里，一个苏丹妇女正在涂抹指甲油。

苔藓绿

这尊苔藓覆盖的吴哥浮雕像上的柔和绿色，暗示着阴雨、潮湿和灌木丛。

金属色

漫射阳光照射在越南古代青铜瓮的表面，漫反射和精细的色相变化显现了表面的金属质感。

干涉色

在某些表面会出现短暂的彩虹效果，比如肥皂泡和浮油，在黑暗背景下受到硬质、强光照射时最为明显。这里，多层透明表面的反射光产生了光波干涉，形成了色彩的光谱状变化。

黑与白

▲ 两种处理

在几乎同时拍摄同一个主体的两张照片。用反转片拍摄的彩色图片很自然和真实，将注意力直接引到母狮和幼狮的动作和姿态。黑白版本略有不同，由于缺乏色彩，影像略为抽象些，母狮的形状和线条在影像的整体效果中变得更为重要。

黑白摄影图片在艺术中有着独特的地位，这不是因为黑白对艺术来说是新的——图样、炭素描、木刻画和蚀刻版画在历史上一直独立于色彩而存在——而是因为完全由于技术原因，这是摄影最初的规律。更有意思的是，当技术限制随着彩色胶片的发明而被打破之后，黑与白依然是很多摄影师根深蒂固的选择，这种情况直到现在依然继续着。

一般的观点认为，摄影比任何其他图形艺术更为现实，因为照相机通过光学途径直接从现实摄取影像，进一步地，彩色摄影一定比黑白摄影更为现实，因为它从真实世界中再现了更多的信息。然而，所有的艺术都是假象而已（参见贡布里（E. H. Gombrich）的经典著作《艺术与假象》），照片同油画一样是一个知觉反应触发的二维练习，而不是真实世界的二维版本。对于黑白摄影的争论在于，它比彩色摄影更不在意完全真实。用视觉术语来说，黑与白能更加全面的表现影调变化、质感再现、形式模型和定义形状。忠实的黑白摄影师曾经争辩暗房操作能带来最大程度的自由，然而现在这已经不是正确的观点。数码后期处理和档案级桌面喷墨打印技术也给彩色摄影带来了完全的表现力诠释能力。不经意地，黑白摄影也从数码后期处理中受益，因为三个通道——红、绿、蓝——可以按任何比例混合，从而获得比以往拍摄时使用彩色滤镜更为强大的影调控制能力。过去，效果受限于少数滤镜，包括用红滤镜压暗天空、用蓝滤镜强化大气雾霾、用绿滤镜提亮绿色植物并压暗肤色等，Photoshop 和类似软件中的通道混合能把任何色相转化成黑与白之间的任何中间值。

PDG

▲ **质感与形状**

从影像中抽去色彩特征，能强化其他的特征。当画面完全由影调来表达的时候，眼睛会更注意质感、线条和形状。在这张放大照片里，表面的质感扮演了很重要的角色，并且因为使用高反差相纸而得到强化，从而使得背景更为浓郁、深黑。

第 5 章 意 图

给构图带来不好影响的是所谓的规则。我们已经看到了这一切是如何起作用的，看到了设计原则和元素怎样给观众带来预料中的效果，但是这些根本不是规则。认为一小块黄色与一大块紫色互补并令人相当满意是对的，但是规定你总是应该在这两种颜色之间寻求这种关系就很不明智了。真正决定构图的是你的目的——意图。举个简单的例子，是尽可能地让大多数人满意，还是要与众不同、出人意料？意图甚至不需要那么明确，它可以是一种难以表达的个人喜好。不管怎样，在你做构图的决定之前，应该知道你想要什么。

绝大多数摄影是实用主义的，因为照相机太适合于记录和再现视觉信息了。从数量上说，摄影更多地用于大众传媒，而不是美术。美国著名图形设计师Milton Glaser说，"社会发展了，信息和艺术的功能分道扬镳了，美术和与越来越多的人进行信息交流之间的区别已经产生。"在这个区别中，绝大多数的摄影站在了大众传媒的一边，因为摄影复制太容易了，也因为海量的非专业摄影，这两者都减少了个人清晰风格的演变。摄影风格比绘画更难以捉摸，我们将在本章最后总结这一点。这基本上就是作品里的某些图形标志，但是构成这些作品的元素和技术的组合并不像很多人想象的那样总是与众不同。《The Ongoing Moment》一书的作者Geoff Dyer并不是第一个注意到这一点的评论员，在关于美国大萧条中的摄影师的研究中，他写道，"一次又一次地，我们在研究摄影时遇到（它）：一个与某摄影师有强烈关联的主题——多次出现以至于人们用这个主题来标志这个摄影师——慢慢变得被很多其他人共用和重复。"

绘画中，创作影像的过程依赖于艺术家的感知力和使用原料的方式，从来没有中立的、无个性的影像（即使模仿技术也有一些风格）。对摄影来说正相反。照片可以，而且不幸的是经常，未加多少思考就拍了下来。照相机自己可以拍摄照片，而且如我们已经看到的，可以影响构图和影像的特性。要在影像风格上留下明显的不同，必须使用明确而不是微妙的技术。在大多数照片里，内容才是重点，而摄影师可以使用的风格化的技术非常有限。

到目前为止，我们讨论了构图的词汇和语法，但是过程往往起始于目的——对于摄影师想要什么样的图片的笼统或者明确的想法。然而，从完全没有想法，只靠简单的反应开始，也完全有可能。这实际上是摄影的中心问题之一——克服完全无意识地拍摄照片的安逸感。很偶然地，全无目的也能产生令人印象深刻的图片，这使得问题更为复杂。然而重点是，这只是"偶然"，而即便是依赖于对你眼前场景的变化的即时反应也是一种计划。一旦你带上相机出门寻找些什么，过去的拍摄经验让你期待着某些东西可能会出现。关键是要随时记得你出来干什么，什么样的结果可能让你满意。即使意图很粗略也没有关系，它总能帮助你进行设计。不同类型的意图很自然地会形成对照，这正是我在本章讨论它们的方法，从最基本的遵循传统与富有挑战之间开始。把它们看作标尺也会很有用，因为在两个极端之间会有很多适合选择的位置。

传统或挑战

关于意图，最要重要的决定之一是你打算在多大程度上待在观众所期待的范围之内。在前5章里，我们多次看到了某些构图技巧和关系怎样获得可预期的、令人满意的结果，例如或多或少按照黄金分割比例（或者粗略地说，三分原则）划分并安排画面，对大多数人来说都很恰当、合适，同样地，按照第4章所说的比例使用互补色也能获得满意的效果——同样是对大多数人来说。然而，重要的是要记得，这些成效并不是规则，某些东西适合平均嗜好并不意味着它更好。效果可预期的构图对某些目的很完美，但对另一些不是。这当然不会是激动人心、富有冒险精神的。这就是需要意图上场的地方。

举例来说，如果你要把某样东西拍的尽可能清晰，或者拍出最吸引人的一面，那么某些规则就很适用。总体上，构图、用光和处理方式都会倾向于传统的、久经考验的方式。比如对于风光，你可能选择其他摄影师之前使用了很多次的视点（因为这已被证实是很吸引人的），选择午后"金色的阳光"或者晴朗的清晨，拍出来的照片可能是那些旅行手册出版商需要的类型——漂亮的、精工细作的商业图片，有良好的销售潜力。从另一方面看，这与很多其他已经拍摄的图片很相似，这一点可能就足以否定它了。在这种情况下，你很可能会积极寻求更为独创的东西——给观众带来惊喜，同时展示你的想象力。

问题现在就变成要在非寻常的构图方面走多远，又不让结果显得太多勉强和荒谬。实际上，在这个从传统到非传统的重要标尺上，所有困难的决定都在非传统的方向上。让我解释得更仔细一些。如果你需要清晰和可接受的，那么目标就是精确和直截了当，除此之外，你所拥有的是基于感知心理学的现成技术，它们往同一个方向帮助你。然而，如果你想远离这些，去试验一下更具创造性的想象力，一切都变得模糊了。远离传统影像意味着远离已知可行的一切，从而进入未知的领域，对你合适的东西对观众可能不再合适。有两件事需要考虑：在构图上要向非传统走多远，以及这么做的真正理由。走得太远的话（比如将照片的主体直接放在某个角落）你就需要一个很好的理由来避免照片显得不自然或者很愚蠢。对于"真正的理由"，有很多可能的目标，但是只是为了与众不同是最没有说服力的。活跃于1960年代中期到70年代中期的美国摄影师Garry Winogrand以其明显缺乏技巧和明显目的的作品而广受争议。时任现代艺术博物馆摄影指导John Szarkowski非常推崇他，曾经写道："Winogrand说过，如果他在取景器里看到一个熟悉的画面，他会'设法改变它'——这会给他带来一个有待解决的问题。"这是没有说服力的目标和理由。更有效的理由可能是选择一个能更精确反映摄影师观察主体的方式的构图风格——正如Robert Frank在古根海姆基金会的资助下在1950年代周游美国时所做的，那次旅行的成果就是对后世有很大影响的影集《美国人》。

在似乎所有人都无保留地赞赏个性和打破规则的时候，我要为传统作一些辩护。赞赏追求独创的尝试是很容易的，这同时也在暗示传统的方法是平淡而缺乏想象力的。而实际上，这条寻求差异的基本意见本身就有蜕变成传统的危险。摄影——出于我们在本章正在探讨的，也已经在整本书中看到的原因——有一种鼓励独创性的特别倾向，但是其中包含的明显危险在于仅仅为了与众不同而与众不同。与众不同并不一定意味着更好，没有好的理由和技能，与众不同就是一个糟糕的目标。很多处理方法是传统的，这是因为总体上它们很有效。而在摄影里，有很多场合需要精工细作而不是不同寻常。

对独创性和与众不同的视觉处理方法的追求，在摄影中有其特殊的地位。比在其他视觉艺术中更为多见，而且我们能看到不间断的尝试。这样的原因有两个：我们所面对的照片的巨大数量，以及直接和光学的记录过程，从场景经过镜头到达传感器。这两方面的结合使得人们很难避免从相似的场景中拍摄出相似的影像。著名的场景和主体无可避免地被无止尽地拍摄，而这么做的方式却相当有限（少数几个明显的视点、少

> **甘蔗砍伐工人**
>
> 与日本风光照形成对比，这张作品在技术和内容方面都不是大多数观众所预期的。主体是一个南部苏丹的计件制甘蔗砍伐工人，挥舞着砍刀将大火过后被熏黑的甘蔗茎砍倒。黎明已至，他下班的时间也快到了，他更努力地工作以争取完成配额。拍摄工作是不断试验的过程，也很幸运：环境黑暗，令人窒息，在离工人一臂之遥的地方凑近地面用广角镜头拍摄，头灯、黎明前的夜色、后帘同步闪光灯，这使得整个拍摄充满了不可预知性。在这张成功照片之前，拍了很多张都失败了。

◂ **富士山**

这是一幅完全“安全”的作品，符合很大一部分观众的期望——富士山的景象，好的季节（冰雪覆盖）、天气（晴朗，视线良好）和光线（日出之后），视点也是精心选择和计划，包含了传统日本的标志，取景紧凑。总之，在主体的选择和处理上完全符合常规。

数几个构图的常识性方法），多数希望创作出与众不同影像的摄影师很自然会感到不满意。除了用作到此一游的记录，这些影像几乎是无用的。与绘画不同，相机公正而无个性的工作使得对于还原多少细节或形状并没有多少选择。这正是激励摄影师寻找取景拍摄的新方法的主要动力，因为设计是实现个性化诠释的最容易获得的方法。

这引发了一个更为基本的议题——惊奇在摄影中总体上扮演的角色。这最终是一个哲学问题，也确实吸引了像罗兰·巴特（Roland Barthes）这样的哲学家的注意力。我在这里谈论这个，只是因为它可能对拍摄有帮助。它立足于一个事实，即所有非摆布的照片显示的都是当时、当地在现实中实际存在的东西。所以，除非主体或者对主体的处理方式有什么特别之处，否则这幅影像总有被忽略、被认为无趣的风险。萨特（Jean-Paul Sartre）写道："报纸照片很可能'对我毫无价值'……而且，有时候照片对我而言千篇一律，所以我甚至并不把它'当作一幅影像'，照片只是一个模糊的物体……"这正是很多摄影师希望打破常规并给观众以惊奇的根本原因。巴特定义了所有范围的惊奇（虽然他对任何一种都不特别在意），包括稀罕的主体、眼睛通常会错过的姿势、非凡的技巧、"扭曲的技术"和运气等。

▲ 努巴村落

构图越异乎寻常（如第一章"位置"部分的构图）就越非传统，也越需要一个好的理由。在这张夕阳下努巴山脉一个村落的照片里，把男人和小孩放在画框最左上角的真正原因是茅草屋顶的最佳区域（从图案和连贯性的角度看）在他的右下方。

PDG

◂▾ 穿白袍的妇女

这两张照片拍摄时间相隔只有几分钟，具有摄影表现力的是一大群白袍人物，拍摄时显然用了一个略高的视点，用远摄镜头以压缩透视（从而剔除了周围的无关细节）。第一张照片是“成片”影像的一个变种，很直截了当。第二张照片是寻找不同的相机位置的结果，机会来自于一个小女孩因为感到无聊而走出队伍。

▴ 屋顶茅草

泰国北部的阿卡高山族女孩在一天结束时返回她们的村落，背上背着大捆用来铺屋顶的茅草。以传统用光方式拍摄几张之后，我被她们的奇特剪影所吸引，从斜坡底下用远摄镜头拍摄。

反应或计划

意图的另一个选择是当事件在相机前发生时依赖观察能力和反应速度进行拍摄，还是从一开始就依照某种程度的计划进行拍摄。议题在于对拍摄环境的控制，或至少意图控制。这里没有正确与否的问题，纯粹基于反应的报道摄影并不意味着比经过一整天仔细安排的静物摄影更为真实。这上其实很大程度与风格有关，并受拍摄对象影响。

通常的观点是拍摄控制力的大小取决于主体，所以街头摄影最依赖于反应，因为它只能如此，而静物摄影主要是计划的，因为它可以如此。很大程度上这是对的，正如我们在第 6 章中将探讨的。但这并不是不可避免的，大多数人倾向于以可预期的方式应付特定类型的主体并不意味着其他方式就不可能。个人风格可以压倒显而易见的方式。以街头摄影为例，通常这被看作是如实反映现实生活侧面的写实主义的神圣领地，但是美国摄影师 Philip-Lorca diCorcia 以不同的方式来处理这个传统的题材，他安装了一些能用无线信号触发的隐藏闪光灯，用摄影师自己的话来说，这是“给平庸的事件增添电影般的光芒”。一个更早的著名例子是法国摄影家罗伯特·杜瓦诺（Robert Doisneau）拍摄于 1950 年的《市政厅门口的吻》，一张成为浪漫标志和流行海报的照片。看起来很自然，但这其实是摆拍的。杜瓦诺后来说，“我从来不敢拍摄那种情况下的人们，情人们在大街上接吻，但他们中很少有合法夫妻。”

同样地，影室静物摄影被看作是摄影控制力的缩影，从获得主体和小道具、建立布光环境，到最后构造影像，有些拍摄需要好多天。但是这也可能以相反的方式进行——以手持方式在真实世界里游击拍摄静物摄影，这时摄影师的个性所扮演的角色是决定性的。甚至连爱德华·温斯顿（Edward Weston），他能够花上数小时用自然光进行曝光，并对构图极其严格，也声称他依赖反应而不是依照事先计划工作：“我的工作方式——开始时并没有预先的想法——发现激发我的注意力的东西——然后通过镜头重新审视它——在毛玻璃上看到的最终表现形式，完成的放大照片能从每个质感细节、运动、比例方面完全再现我在曝光前预知的景象——快门释放，自动凝固了我的想法，不再允许更多的操作——最终，照片只是我通过我的相机所见与所感的简单复制。”

无论一张照片多么接近计划和艺术性，如广告摄影那样，拍摄过程中总会有些瞬间有新想法和新可能出现。美国摄影家 Ray Metzker 说，“在拍摄时，会发生这样的事：有些影像是无意中发现的，有时候这让人欣喜若狂，有时候则充满迷惑。但是我能捕捉那个信号……”这是第 6 章主题，但是当摄影师根据经验知道这可能发生时，这就成为意图的一部分。我们称之为半计划摄影，摄影师按计划准备拍摄所需的良好条件，然后让反应起作用。拍摄风光前先侦察一下可能的视点和光线，然后在天气和光线条件合适的时候回来拍摄，这是一个例子。研究某个事件，然后在准备好的某一天返回寻找预期中的可能性，这是另一个例子。

▼ **德里的街道**

这个德里街边垃圾筒旁无家可归的小男孩刚醒来，照片是自然的反应，之前我从日出开始毫无计划地沿大街走了好几个小时。

▲ **舞蹈化妆**

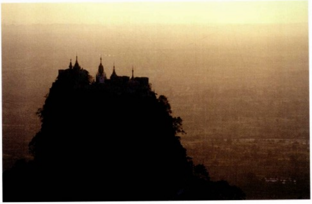
一张半计划的照片。这是印度南部喀拉拉邦的一场舞蹈表演，得知这个事件、获得许可并取得入场证，剩下的就是在这个地方色彩浓郁的环境里探索了。

➤ **泰国厨房**

这个室内场景按照十九世纪传统的泰国厨房样式布置，并有相应穿戴的模特，主要工作是计划和后勤，包括获得道具、等待自然光线和准备摄影用光等。

➤ 波帕山

计划的一个广泛实应用的践形式是在拍摄外景时预估自然光线。在风光和建筑摄影中，经验和本地知识（使用日出日落表、GPS、指南针和天气预报）使摄影师能估计某个场景在今后某个时刻的外观。在这个缅甸蒲甘外围的波帕山的例子里，早先的白天已经做好了侦察工作，而这张日出前拍摄的照片或多或少是预先计划好的。



纪实或表现

◂ 卡尔克修道院

记录是这个项目的主要目的——一座已经超过一个世纪无人居住的英国乡村庄园，这是将其移交给国民托管组织之前的最后一个星期，该组织将在清点文物之后，在将来向公众开放之前对建筑进行修复工作。这个卧室是一个时间密封舱，从相机的位置、用光和视角来看，这里毫无艺术可言——这里的目的是以尽可能中立的方式展示这间屋子进入时的样子。

如果要把人们为什么拍摄照片的众多原因进行区分的话，一种方式是在内容和诠释（或者是内容和形式，如果你喜欢的话）之间划一条线。探索一直是摄影的中心，也完全可能去探查放置主体、划分画框、并置色彩等方式，以及画框的各种视觉可能性。但是当我们谈论意图——摄影师自我设定的目标——的时候，有一个探索世界还是探索自身想象力的两极分化的区别。在一个极端，我们渴望外出发现人们、事物和地方是什么样的，在另一个极端，我们有探究我们自己通过相机能做些什么的冲动。

首先，探索世界（创办于1936年的《生活》杂志的宣言是："看生活，看世界，目击大事件，观察贫穷的脸和骄傲的姿态……"）初看起来似乎更为实际，但实际上更加复杂些。剥夺了创造性和艺术的自命不凡之后，这被称为纪实摄影，而且，最初的定义强调了摄影师自身的相对缺席。在大萧条时期美国农业安全局的摄影计划里，真实性甚至真相被认为是可达到的理想。最初的纪实摄影师包括Walker Evans、Eugene Atget、August Sander和其他一些人。Walker Evans的传记作者Belinda Rathbone就Evan对其某幅照片里大量细节的描述所做的评论说，"这些对信息兼容并蓄的混合，以平淡而不引人注目的方式发表的说明，是Evans那些'平静而真实'的照片的典型风格。"

另一个极端是渴望做一些未经尝试的、独一无二的摄影，而不管主体是什么。别人可能无数次拍摄过的主体甚至可能成为一个优势——对一个人自身创造力的挑战。Garry Winogrand对于意图有一段常被引用的话："我拍照是想看看有些东西拍下来是什么样。"这只是一种解释，一种松散的、开放所有可能的方

◂ 神社

日本宫岛的严岛神社，记录并不重要，重要的是再现神父的移动，以及静止和运动的对比。为此，使用了长时间曝光以使人物模糊。

▴ 茶壶

一把日本传统铁质茶壶的整齐、精确的产品照，背景在后期被剔除，使之成为一幅记录型静物照。

式。也有其他的方式，比如研究某些很常见的风格的应用——例如用广角镜头表现强烈的角度，或者研究各种不同的模糊，或者对色彩的奇异处理。

复杂之处在于，无论纪实还是表现都不是完全理想化的。记录时总需要一些解释，而表现摄影也需要一些内容做载体。意图通常总会偏向一个方向或者另一个方向，但是摄影师本身却不可能永远将它们区别开——实际上，或许根本不需要区别开。一个完全没有表情的视觉，就像一张警方在犯罪现场拍摄的照片或者一本硬币目录，除了作为数据资料之外，没有任何特别的趣味，而摄影师的眼睛通常很有侵略性。再次引用Walker Evans的话："仿佛在某个地方有一个精彩的秘密，而我可以获取它。只有我，在这个时刻，可以获取它。只有我，只在这个时刻。"

▴ 拜德鲁特斯皇宫

在拍摄瑞士圣摩里兹最古老的酒店的周年纪念册的任务中，艺术总监简短地强调了影像需要间接、模糊，要刻意避免常规精确的、有条理的酒店小册子的风格。这张照片使用了酒店大堂里一幅旧油画玻璃表面模糊且轻微变形的反光。

简单或复杂

简单，减少直至必需，或多或少已经成为现代艺术与设计的一部分，因此“简单化”的意见总是能无异议地通过。这已经成为现代主义的一个分支，特别在构成主义里，后者是极简主义的基础，其中心原则是“少就是多”。它在摄影中的应用是特别诱人的，因为真实生活场景中未经整理的自然杂乱似乎正需要这样的解决方法。一个非常有说服力的将保持简单作为摄影构图原则的论据就是，这是从混沌到秩序的自然扩张——当然也就是构图本身的定义之一。

出于这个原因，简化几乎总是有效的，至少它能帮助创作有效、精细的影像。但是要将其变为规则却需要一些限制。摄影本身也许可以将保持简单作为一个常规目标，因为如果没有小心和留意，大多数真实生活场景记录下来都会相当杂乱而不整齐。在照片里运用一些图形组织方法是减少杂乱最容易的方式，比如剔除无用的东西（通过裁剪或者改变视点）以及改善结构等。从混乱中寻找秩序的能力已经成为摄影最需要的技能之一。

然而，也有一些争论赞成在结构密集而丰富的时候采用更复杂的安排，从而给眼睛提供更多探索和检查的内容。在一幅图片里处理很多相互关联的成分，而不是简化成一个或者两个，同时保持结果仍然具有某些秩序，这需要相当大的技能。我们在第2、3章看到，在画框中增加（或者找到）更多的兴趣点增加了复杂性而且很费力，但是当数量增加到一定程度之后，这些兴趣点结合成“一片”图像，从而重新变成简单的“一个”——从一个人变成一组人再变成一群人。

简化更有趣的发展之一是抽象。在艺术中，抽象是从具象向更纯粹的图形形式进行的极端转换。在毕加索和立体派的例子里，动机之一当然就是希望以简单却保留纵深的形式表现物体。在绘画和雕塑中，起点可以是真实的物体（就像在毕加索和布拉克的立体派绘画里，以及康斯坦丁．布朗库西的雕塑里），但这并不是必需的。画家保罗·克里和其他一些人对用形式作画更感兴趣。在另一方面，摄影或多或少被强迫从源自真实生活的原始材料开始，这使得抽象更多地成为一种挑战，而且很难完成。而且，照片是否可能抽象，或者某种程度的抽象，这个问题也存在着不同的见解。对一个观众可能很抽象的照片对另

◂ 斋普尔

在这张印度斋普尔街头场景的复杂影像里，高反差的阳光和众多的物理元素产生了一个在多个层面相互关联的构图，其中最主要的一些显示在下面的几张示意图里。

▴ 对比

▴ 色彩重点

▴ 线条

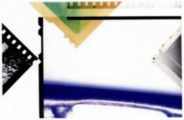
▴ 人物

一个观众可能是完全可识别而且并不有趣的具体表象。美国摄影家 Paul Strand 因其作品经常打破透视的抽象构图而闻名，但是他说的却有些不同："我……拍摄了白色栅栏，从此再也没有拍摄过纯粹的抽象照片！我总是把我所学到的应用于我所做的事情中。所有好艺术的结构都是抽象的。"安塞尔·亚当斯也对抽象这个术语用于摄影表示怀疑："我认为提炼比抽象更好，因为我无法改变光学事实，而只能以它们之间的关系和安排来控制它们。"

抽象构图，如果我们能这么称呼的话，在组织方面很严谨，强调剔除有关现实的线索。适当地选择主体会有助于构图，尖角、人造结构是一些最适合这类构图的主体，近距离表现超出通常眼睛视觉范围的细节是另一种方法，同时可以通过裁减使得视野脱离环境。图案也适合抽象。然而，一个很普遍的问题是，抽象摄影的现实基础总是鼓励观众产生"这是什么"的反应，就好像这是一种智力测试那样（报纸和杂志的确经常刊登这种照片）。

◂ 红沙发

一个极简单的室内场景，墙壁、房顶、地板和阳台都刷成了白色，以强调现代沙发突出的红色。



◂ 胶片

这张不同类型胶片的照片运用仔细计划的几何构造，将角落和边缘精确对齐，获得了极端的简化。胶片上的影像特地选择了模糊的，以突出折痕。

清晰或模糊

影像应该有多明显？对摄影师来说这是一个有趣的问题，因为特别是在报道摄影里，人们通常寻求单张有力的、能包含整个事件的影像。如果照片明显很强并且打动了你，摄影师就变得和图片编辑以及读者一样了。单张照片包含了所有的内容，这在某种程度上已经是生活杂志的精神特质的一部分，并对至少两代摄影师产生了巨大的影响。这也是我从生活杂志的 Ed Thompson 这样的编辑那里所学到的东西。这些照片包含非凡的价值，它们说出了所有的内容，而且是立即说出的。但是这样的照片基本上不会对观众提出什么问题。正如罗兰·巴特在评论一张巴黎竞赛报的照片时所说，这张照片“已经完整了”。为难之处在于，清晰性强而有力，报道摄影的目标也是同样的，但是更模糊的影像阅读起来更慢，也能吸引更多的注意力——换句话说，也能延续更久。

这本质上归结于模糊性问题，而这，有影响力的艺术史学家恩斯特·贡布里希（Ernst Gombrich）宣称，“很显然是影像阅读的所有问题的关键。”照片的观点越不明显，越能吸引观众深入阅

◂ 酒吧的男人

这张照片里，一个男人在阿姆斯特丹的酒吧里喝第一口啤酒。无论内容还是处理方式都没有什么模糊的，瞬间抓取得很准，集中在啤酒上的用光很吸引人也很合适，没什么需要进一步考虑的，影像的表达快速而有效。

▸ 苹果专卖店

纽约第五大道新开张的苹果专卖店，下到地面层的玻璃螺旋梯提供的不同视野超出人们对一家店铺的想象——一串脚印影子。

◂ **亚当之峰**

指向画框外面的东西几乎总能带来模糊和不确定，没有标题的话，这里的故事谁都无法猜测。这是亚当之峰的山顶，数以百计的人们每晚聚集于此等待日出。当然，这里仍然留下了一个疑问，这些人为什么对这个日常事件充满敬畏？

▾ **缅甸女孩**

模糊可以比上面的例子更为微妙。这里模糊表达的是这个缅甸女孩的脸，她在额头和脸颊上涂抹的鹧鸪菜粉增强了画面效果。看起来表情并不愉快，但是她是陷入沉思还是对某事念念不忘，已经不可能知道了。

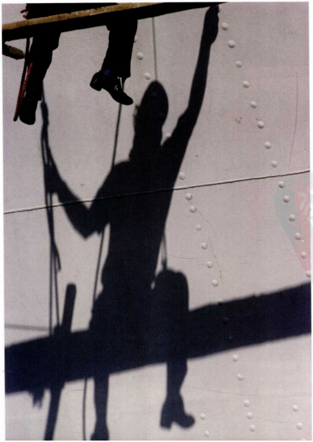
读并思考。这是 Gombrich 所说的“旁观者参与”——在欣赏与完成观看艺术作品的体验中观众的参与、观众的经验和期望。这在摄影中与在绘画中一样有效。特别地，当照片第一眼并不是很明显，但是观众稍加努力能够理解的时候，会有一种成就感。这在艺术中已经被发现了好几个世纪，17 世纪的法国艺术理论家 Roger de Piles 认为这是有益的，他说这能鼓励“观众运用其想象力发现并完成某些他归功于艺术家但其实起因于他自身的事情，并获得满足。”某种意义上，这就好像听到一个聪明的笑话——听懂笑点本身就是一种奖励。

模糊有很多种形式，从内容到构图。我们稍后将讨论构图的角色，但我们已经看到了内容的角色——特别是这两种情况之间的对比，也就是当内容过于强势使得构图非常次要，或者当实际主体并不重要但是摄影师将它们组织在一起的方式才是重要的。这里，我们来更深入看看内容的角色。当照片极为明显和直接时，就像前面“酒吧里的男人”那样，观众看了、理解了、然后离开。但是当画面里发生的事情是什么或者为什么并不是很清晰时，一旦观众能被吸引停留更久些，他或者她就能开始设法诠释。

当然，有时候这些诠释是错误的，贡布里希称之为“艺术家和旁观者之间道路上的交通事故”。这也许没什么关系，不过这的确提醒我们考虑一下标题，它是否只是更长时间地吸引观众注意力

➤ 船体粉刷工

右边较小的图片（我拍摄的第一张片子）完全是直截了当的——一个男人粉刷船体——但是斜射的阳光在船体上留下了清晰的影子，给出了一个不那么清晰，因而可能更有趣的拍摄构图方式。影子自身很好地传达了正在发生的事情。

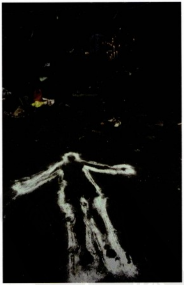


的一种方法？几乎毫无例外地，当照片被正式展示时，无论是在画廊的墙上、杂志或书本上还是在网站里，它们都获得了一个标题。这给影像和其内容，以及影像、作者和观众之间带来了新的关系。这些很值得好好分析，但是已经远离本书的主要目的，所以我只在严格切题的范围内做些说明。我在这里特意使用了“获得”这个词，因为据我所知，几乎没有摄影师会在拍摄照片的时候脑子里先想好一个标题。只有当这幅照片获得了某种肯定，人们想要标识它时才会想起取标题。简单地说，这源于人们对于分类与秩序的基本需求（也许相距不远的，源于摄影师在拍摄时给场景带来秩序的需要）。

不同的展示方式有不同的习惯。对于画廊来说，最低要求是标题和日期，并用副标题描述一下介质（类似于“档案级数码颜料打印”）和任何不寻常的处理（类似于“针孔相机曝光4小时”）。对于杂志或者书籍，通常需要更多信息，但是详细到什么程度主要由各自的喜好或者出版物的风格决定。如果这与构图和处理方式有关，则可能是提供给观众的额外指导或误导。人们阅读照片的方式肯定会受标题影响，而最基本的影响是摄影师（或者标题作者）声称照片的主体是什么。举例来说，在战争或者灾难现场拍摄的风景照片需要不同意义的标题，如果我们都知道基本事实的话。不用说，影像的内容越强烈，观众就越想了解背后的故事。基于不同的观点，太少的信息可能会引起好奇，也可能让人沮丧、讨厌。

▲ **标题的重要性**

这张拍摄于一个佛教雕塑公园的照片需要更多的信息。原来的标题是：“在菲旺华寺的雕塑公园，一个女孩停下来观看一个通奸者受到惩罚。一个妖怪在吃他的手臂，他背上的文字看起来很悲伤，‘你为什么夺走了我的妻子？’”



▲ **追踪与缺席**

就像画框外的事件令人好奇，追踪已经发生的事情可能很神秘。这个男人的轮廓图看起来很不吉利，其实这是用粉末撒在委内瑞拉的一个叫做Maria Lionza的人上的结果。

延迟

减少影像清晰性、增加模糊性的构图途径最终取决于延迟。特别地，当邀请观众观看影像时，一个关键元素被嵌入构图，它只能缓慢地，或者稍作停顿之后展示自身。与快速沟通不同，摄影师的目的是在观众已经进入影像之后才展示其点睛之笔。在拍摄时这么做基本上意味着分步退后而不是更自然反应地靠近兴趣主体，这常常也意味着把主体放在环境里观察和处理。

也许延迟最常见的策略是空间重组，也就是在构图时将关键主体缩小或偏离中心。这自动将第一注意力放在了四周，而从背景环境到发现关键主体的跳跃依赖于这两者之间的关系，经常会充满了惊奇。风景中的人物也许是这类构图中最著名的，在摄影之前在绘画中就有很长的历史。著名的例子有，Matthys Cock 的《圣凯瑟琳殉难图》、Claude Lorrain 的《山上的布道》，在这些油画中，风景比人物占据更多空间，原因有很多，经常在第二眼观察的时候才能发现关键的人物。较小的人物不仅强调了风景的大小并说明了人类活动过程，也在观众阅读影像的时候产生了一个小事件。它延长了观看照片的体验并鼓励重复探索。在这里，临时“隐藏”主体的方法不仅包括使它小一点，也包括将它偏离中心，并通过几何和组织方式将注意力首先引导到其他地方。此外，我们先前讨论的强调主体的技巧（比如差异性对焦和用光）反过来使用也能帮助“隐藏”一个主体。

其他还有一些延迟策略比较难以分类。一个是引用或“指向”一个画框外的主体，比如只显示其阴影，或者显示某个人看到这个不可见元素之后的反应。另一个，在对页展示的，是发现某些事情不像第一眼所看到的那样时，对意料之外的现象的惊奇——在这个例子里，一排男人在拍摄时不是站立，却跳在空中。所有这些，重要的是要留意线索不足而使得观众在发现要点之前放弃。

◀ **曼谷运河**

这张照片的兴趣点并不真的是曼谷运河上的小船，而是在这么多高速公路建成从此经过之后，它仍然在那里的事实。在混凝土支柱构成的风景里，人们通常不会期待看到传统方式的生活。所以，小船的近距离影像不符合目标，而简单的远距离拍摄，让小船很小，只会让它在视野中消失。相反地，这个视点并将小船放在画框的最右边，而高速公路支柱的会聚正好指向它。

◂ 佛

发现跪倒祈祷的人——这是体会佛像的巨大尺寸的关键点——的时间延迟源于两个方面，其一是戏剧性的、出乎意料的高视角，其二是佛像与人之间的巨大尺寸差异。

▴ 果阿的鱼市场

这是偶然拍摄到的，事先没有什么征兆。让偷鱼的男孩出现在画框的最下方，这样的取景正好给这个场景带来一些幽默，也在他被发现之前保留了一些小的延迟。观众首先会看到一个妇女出现在一张传统的市场照片里，然后看到了下方发生的卑鄙的偷窃行为。当然，这也是这些卖鱼妇女对这个事件的看法。

▾ 沉思跳跃

图片中的人们正在统一练习一种沉思跳跃。在跳跃的最高点拍摄他们是很显然的选择，但是地毯的图案使得他们在半空中的停顿在第一眼并不很明显，在几秒之后当发现实情时，这带来了惊奇感。

PDG

风格与流行

尽管摄影中关于风格的概念天生很含糊，它能够而且确实影响了有些人的工作方式。在个人摄影师的风格和在某个时期一组摄影师的更普遍风格之间存在着一些不同。困难在于达成什么才能合理地构成风格的共识，而不是简单的技巧或技术，但是不同意见之间的差异很大。当一种风格可以很容易地界定——例如，在用光中，我想到的两个来自过去的方法是使用定制的光“管”进行“光绘”，以及使用环绕在镜头前端的环形闪光灯拍摄无阴影的硬效果——这可能被称为风格主义更为合适。另一方面，当评论家们为了那些他们认为该有的东西的定义而努力争斗时，可能风格充其量不过是细微的因素。

▲ 篝火

围绕着这堆烧烤的火进行长时间的曝光，充分的曝光和橙黄的色彩有助于统一各个元素，形成了咄咄作响、非常生动的影像。

无论我们是否喜欢或同意，已经有

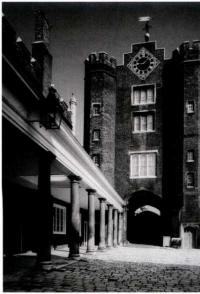
一些摄影风格得到了公认。风格是与当时的时尚密切相关的，所以大多数风格有其各自的时代——虽然从时尚来看，它们早晚会复活。以时间为序粗略排一下，它们包括：画意摄影、连环会、摄影分离派、新客观主义、纯粹摄影、现代主义、构成主义、极简主义、色彩形式主义和后现代新现实主义。

同样的，超现实主义在它的时代及以后对摄影产生了很强烈的影响，曼·雷（Man Ray）是其中最著名的实践者。虽然现在大多数人可能认为超现实主义摄影现在只是关于雷内.马格利特（Rene Magritte）和萨尔瓦多·达利（Salvador Dali）（不断改编着）的一些主题，它其实有更为基本的效果。彼得·盖勒西（Peter Galassi）在他的著作《亨利-卡蒂埃·布列松：早期作品》中写道，“超现实主义者对待摄影的方式与阿拉贡和布雷顿……对待街道的方式一样：对寻常的和非寻常的一切充满了贪婪的胃口……超现实主义者从朴素的摄影中发现之前的现实主义摄影理论里有一个核心特征被排斥了，他们发现常规的照片特别是在彻底脱离了实用功能的情况下，包含了丰富的无意识的、不可预测的含义。”布列松自己写道：“摄影使我着迷并让我总是充满兴趣的唯一方面，就是使用相机把所看到的东西凭直觉捕捉下来。这正是安德鲁·布雷顿在他的论文里定义的客观机会。”

很多摄影师有意识地以某种风格工作的倾向会使得整个事情非常严重。举例来说，当安塞尔·亚当斯、爱德华.温斯顿和其他人建立“f64”小组以推广“直接”、“纯粹”的摄影时，他们强烈批判画意摄影，“在30年代初期，”亚当斯写道，“沙龙综合症盛行，画意摄影师们得意洋洋。对每个接受过音乐或视觉艺术教育的人来说，这些‘fuzzy-wuzzy’们（爱德华·温斯顿对他们的称呼）肤浅的感情极其令人讨厌，特别当他们夸耀他们在‘艺术’中的重要性时……我们觉得需要一个严肃的宣言！”

作为对此的一剂解药，我喜欢1928年担任Vogue杂志艺术总监的M. F. Agha对于当时正流行的现代主义摄影风格的不加评论的说明：“现代主义摄影很容易通过其主体来识别。蛋（任何风格），二十双鞋子排成一排，用现代主义角度拍摄的摩天大楼，十只茶杯排成一排，从铁路桥的铁制结构构件中看到的工厂烟囱（现代主义角度），放大2000倍的苍蝇眼睛，大象的眼睛（同样大小），手表的内部，一个妇人的三个重叠的头，垃圾桶的内部，更多的蛋……”所有蓄意的风格都会很快开始让人生厌。

不久美丽的概念就从风格里消失了，而且受到的关注比它可能应该受到的少得多，它的确毫无疑问地消失了。但是如果我们知道它怎样在某个时刻和某个地点被一致认可，我们就能调整影像的构图以利用或者避免它。虽然美丽是一个难以捉摸的概念，我们却依然将其用于判断，并普遍假定其他每个人都知道我们在说些什么。有些场景和有些脸孔会被大多数人认为很美丽，这当然是真实的，但是我们不知道原因，而一旦我们设法解释为什么大家一致认为穿过风暴云的傍晚的阳光洒落在约塞米蒂国家公园或英国湖区是一个美丽的场景，分歧很快就会产生。要点在于存在



▲ 圣詹姆斯宫殿

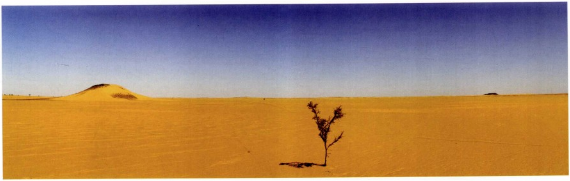
这张伦敦圣詹姆斯宫殿的“直接”照片显示了形式主义的一些特征，构图是精心考虑的，建筑的基本特征都包括了，垂直线被校正了，只有大幅相机才能获得的锐利细节得到了保留，曝光和放大都仔细控制以同时保留阴影和高光部分的细节。

着一致意见，而且随着时间和流行而转移——当然也随着文化转移。在旁观者眼中的美丽最多只是部分正确的。

流行是美丽的一种扩展，更加锐利。它是被认为好的、带一点挑战性（不要太多）的、优秀的、而且最重要的是正当时的。摄影中的流行与服装和化妆中的一样，是挑战现有欣赏力的一种方式——尝试一些略有不同（通常不是激进的）的东西，看看其他人是否能够接受。这样，它略有一点实验性，很大程度上希望被采纳，当然也很有竞争性。

➤ 空香水瓶

这张照片里收集了一组香水瓶的松香模型，可以被称为构成主义。大多数形状不管怎么看都是抽象的，而在靠近中央的位置保留一个可识别形状的瓶子，简单地玩弄了几何形状，把对角斜线作为主旨。



▲ **Bayud沙漠**

另一张在不同的环境里使用画框形状、画框分割和一棵孤独凄惨的小灌木来表达苏丹北部这个阴郁的沙漠的空旷感。把小灌木放在靠近相机的地方强化而不是减弱了空旷感，而把它放在画框里的哪个位置也颇费了一番思量——轻微偏离中心有助于与后面的矮沙丘达成平衡。

▲ **苏丹婚礼**

后帘同步闪光摄影，这是一个典型的例子，已经成为一个相对新的摄影类型，几乎可以被认作是一种风格，即使这只是一种人工技术。使用单反相机，闪光灯可以在曝光结束的瞬间触发，而不是在更常见的曝光开始时。现场光线曝光造成的不可避免的动感模糊和闪光灯有效“凝固”的动作，模糊和清晰细节的混合效果与众不同。

▲ **工作服**

使用了极简主义的技巧，这件挂在肯塔基一所房子里的19世纪亚麻衬衫传递了最少的细节和色彩。所有关于质感和形状的信息来自于这半件多的衣服，左边和上边的紧密裁减构成了所有场景。极度的简化是这类摄影风格的特征。

第 6 章
处　理

在所有类型的艺术评论中，处理过程受到的关注都比其应得的要少，在摄影中更甚。也许这是因为观众或评论员不得不从影像反向推断、猜测拍摄时的情形和摄影师的想法。这是可以做到的，但是需要非常完备的实践知识。这里，摄影显然比绘画更加难以分析，因为过程要短得多——经常短得连摄影师都无法完全在拍摄时就意识到每一个步骤。

这会迷惑个人经验有限的艺术评论员。纽约现代艺术馆的 John Szarkowski 在评论马利欧・贾科梅里（Mario Giacomelli）的一幅著名的报道摄影作品时说，“对贾科梅里来说，在拍摄这张照片时进行分析显然是无用的，因为在黑色形状滑入画面，相互之间以及与地面和画框之间产生难以挽回的关系变更之前，只有几分之一秒的时间。事实上，看起来在这么简短而可塑的瞬间里摄影师的视觉智慧不大可能达到足够的敏锐程度……”，等等，他最后在总结时，把运气看作是一个隐藏的因素，“无论好坏，运气是细心的摄影师最好的老师，因为它给出了下次可供期待的东西。”这当然不是这么回事。无论好坏，运气只能提醒你在一个不受你控制的世界里拍摄。我想补充的是，Szarkowski 自己的摄影是那种深思熟虑、而不是自然反应的类型。

很多摄影师只是说每张照片都是凭“直觉”拍摄的。本章不会否认直觉的力量，但是将研究其基础。Andre Kertesz 声称从他开始摄影起（1912 年 20 岁时），“从构图的观点来看，我已经成熟了。我最早拍摄的照片的构图已经绝对完美了，平衡、线条和其他每样东西都很好，凭直觉的。这不是我的功劳，我是天生的。”逻辑上说，这意味着 Kertesz 从来没有改善或者演变其构图，但实际上并不如此。他和其他很多人一样，只是没有兴趣审视他自己的过程。幸运的是，很多历史上很重要的摄影家，包括卡蒂埃－布列松、安塞尔・亚当斯、沃克・伊文思、爱德华・温斯顿和乔尔・梅耶洛威茨有兴趣这么做，而且他们的审视非常有用——也被用在了这里。

术语“摄影（Photography）”从表面看，似乎意味着给广泛的主体带来一致性以及产生影像的方法，但是作为一种保护性说明，它暗示了过程中比实际更多的相似性。照相机和软件的技术对于人们拍摄的很多方法来说可能是共同的，但这不能引申得更远。在不可预测的环境下凭反应拍摄，以及在专用影室里完全控制拍摄，这两者之间摄影师如何创作和构造影像有着巨大的不同。追求设计优秀的影像的目标是一致的，但是过程是不同的。街头和新闻摄影中，反应依赖于直觉和经验（由于后者，总地来说会随时间而进步），在任何情况下，过程必须非常快，经常不允许有时间以按部就班的、符合逻辑的方式考虑问题。在另一个相反的极端，常用于静物和建筑摄影的深思熟虑是缓慢的，要求有能力深入思考并不断探寻。慎重绝不意味着缺乏创造力，只是创造力被唤醒和使用的方式不同。

在这一章，我从反应摄影开始讨论，探究那些考验预测和处理能力的时机。但是更重要的是提前了解你从某个环境能拍到什么类型的影像。如果场景没有本身特别的东西，摄影师可以使用我称之为“保留节目”的影像。这是摄影师知道能够拍到且喜欢其方式的一组头脑里的影像库。对我来说，它包括了我以前拍摄并且觉得满意的影像，我知道它们对我挺合适，我在大脑里保存着它们，以备使用——不是简单的抄袭复制，而是作为设计模版，可用来应付一些新的环境。

寻找秩序

所有的视觉艺术都假定世界给我们的视觉印象是无序甚至混乱的，因而严重依赖于按照艺术家的喜好组合不同的元素，摄影也不例外。事实上，摄影比其他艺术需要更多的努力来组织影像，因为照相机能将它前面的所有东西都记录下来。画家从视觉里选择元素，但是摄影师却必须减弱、缩小、或者隐藏不需要的元素。很多摄影师一再强调这个问题。爱德华·温斯顿早在1922年就写道，对于摄影，风景太过“混乱……太过粗糙，缺乏安排”，而这让他花费了好几年的工作来面对这个挑战。安塞尔·亚当斯写道，“对于摄影构图，我认为这是从混乱中创造构造，而不是跟随任何构图的传统规则。”卡蒂埃 - 布列松称之为“平面、线条和价值的相互作用的严谨组织，只有在这样的组织中我们的思想和情感才变得明确而且可以交流。”登山摄影师Galen Rowell在特别描写一幅拍摄于死谷的照片的构图时，这么开头，“最初，这个场景对我而言非常混乱……”，他几乎打算离开，但是重新思考后返回：“那些最初看起来如此混乱的区域现在以强烈的对角斜线形式会聚，我因而可以前后移动我的相机位置来构图。”

从第1章到第5章，我们探讨了将秩序加于影像的可用工具，而这么做非常基础，所以有趣的问题是怎样、以什么风格来做。但是我们如何拍摄那些影像成分显得无法组织的照片？我们需要解决这个问题，因为从20世纪60年代以来，很大一部分艺术摄影的确挑战了这些规范。它从美国的Garry Winogrand和Lee Friedlander这样的摄影师开始，标志是艺术评论家开始称之为“快照美学”（一个Winogrand讨厌的术语）。对于“非正式”构图的批评在于，非摄影师使用照相机偶尔也能拍出“满意的意外”，通常被认为是倾斜的照相机角度和糟糕的取景却产生了有趣的、意外的并置和几何。有时候刻意的照相机摇晃和眩光也有助于此，当然同样是“满意的”。在专家手里，深思熟虑之后，随意的构图也能具有艺术价值。

评论家Sally Eauclaire对色彩形式主义摄影师Willaim Eggleston的评说代表了当时的观点：“在裁剪草率、对齐随意和曝光不精确的业余快照里，Eggleston发现了强烈的效果，在他的指导下能拍摄出迷人的对比和常规重点的转移。”更近一些，Graham Clarke在评论Lee Friedlander的照片Albuquerque（1972）的构图时说，“第一眼看去，这是一幅淡而无味、难以形容的图片，但是随后就会开始产生共鸣，发现其丰富、慷慨的含义……它拒绝任何单一焦点，所以我们的眼睛在画面里来回移动，毫无停息，也没有稳定的或最终的统一感（和单一的感觉与含义）。”很显然，他评判这幅作品的艺术价值时忽略了显而易见的技能，“共鸣”和“慷慨的含义”当然正暴露了艺术评论意图避免分析和援引艺术家对观众的神秘洞察力，因为这里读者不知不自觉地被邀请参与了作品。

虽然逻辑上很含混，但这就是争论的焦点。人工环境的摄影也可以很好，但是利用了我们对一幅精确拍摄的照片所应有的外表的理解，换句话说，成功

从凌乱到结构

这里的目的是显示一个很多孩子的幼儿园，并在画面里塞入尽可能多的信息。换句话说，拍摄一个热闹场景的方法——也许太过热闹了。最明显的变数是那些孩子们的表情和动作，这也是你通常会认为好照片和普通照片之间存在差距的原因，这是第一位的。一位教员进来简单安排了一下孩子们，鼓励他们专心做不同的活动，然后就是观察和等待了。

然而，同往常一样，设计可以额外增添一层改善余地，正如这组按时间排列的照片所示。最后两张都成功包括了所有需要的信息（桌子、动作、游戏屋、孩子和老师）而且图形条理更为清晰，因为他们包含了结构。两者之间的主要区别在于最靠近相机的男孩的态度——所以影响其视觉重要程度。

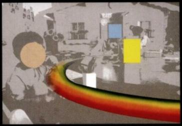
1. 第一张站着拍摄，只是简单地拍摄三个主要的元素：老师和孩子、桌子、后面的游戏小木屋，结果是足够清晰、可接受的，也可以作为改善的起点。

2. 寻找最好视点和构图的第一步是绕桌子走一圈，墙上的壁画可作为游戏屋的替代，有一个孩子选择坐在桌子的对面。但是拍摄结果并不满意，问题有好几个方面：太多的后脑勺、这些脑袋和左边的光木板包围了对面的男孩、绘画动作的表现不够。

3. 下一步是在桌子对面靠近壁画的地方寻找更有条理的画面，前面照片里不显眼的彩虹边现在显现出来了。然而问题在于，即使用了广角镜头，另一组孩子依然在画面外面。

1

5



2

6

3

4

4. 这个视点比较合理，从前景的男孩到另一组孩子和背后的小游戏屋有很好的纵深感，这也促使视线从前景到背后穿过画面。但是这还能改进吗？

5. 放低照相机位进一步改善了画面，原因有两个：首先这让我们与孩子一样高，因而更加投入；第二，这让彩虹图案更加突出，而且在使用同一个广角镜头的情况下使构图更具动感。

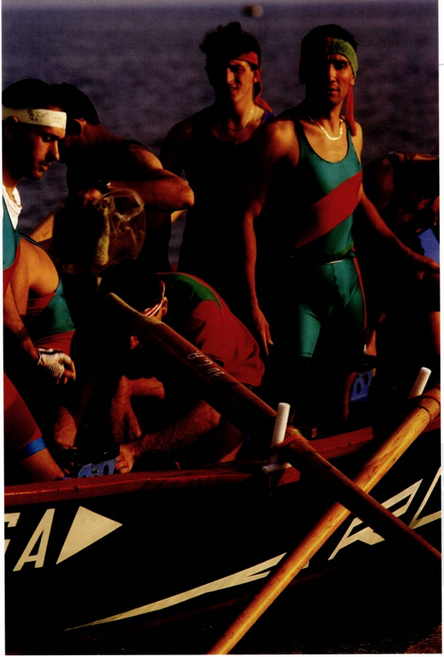
6. 小男孩抬头看过来，然后在座位上转过身来。画面的表现很好，吸引了观众的视线。实际上，最后两幅图片都很好，而视线的交流使这幅照片有所不同。如果我们分析一下，能看到从男孩到观众的直接视线使之成为最强的注意焦点。脸总是有很强的视觉分量，所以尽管各种色彩很显眼，另外 3 个注意焦点实际上还是桌子对面的三张脸。桌子的曲线控制了画面的动感，彩虹色和 24mm 广角镜头的变形效果强化了这个动感，而脸、黄色盒子和蓝色窗户则是其中的停顿点。一旦观众的眼睛被这个结构引导，它在画面中漫游，查看不同的细节，但是最后总会回到男孩的脸上。

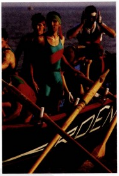
和被接受只能偶尔为之。刻意漠视构图和设计原则只在概念上存在合理性——可以说“这不是一幅寻常的照片”。实际上这就是近些年快照美学发展起来的方式，自我指证式的质问。值得一提的是，很多以这种方式拍摄的人把他们自己标识为恰好使用照相机的艺术家，而不是摄影师。这是作为概念艺术的摄影，而技术已经被概念所替代。理解了这一点就能更容易把“无艺术的构图”当作观念设计，即使大多数摄影师并不喜欢它。这的确是艺术，但是我认为这已经超出了摄影的总体范畴了。

在这里需要指出，艺术摄影逐渐有了它自己的规范和自己的修辞，更不用说词汇了。它的目标与理想已经与专业或业余实践的摄影渐行渐远。这不是批判，而是对这两种目标迥异的摄影相处的方式的观察。所以，当 Graham Clarke 在 1997 年的《牛津艺术史：摄影》一书中说“布列松的问题在于他的影像迷惑了批评的眼睛”和“Winogrand 有能力凝固一个瞬间，而不是使之静止”时，这两句话对摄影师而言几乎是荒谬可笑的。但是如果我们意识到他是在用艺术评论的辞令写作，而不是摄影师的，那就没有什么问题了。卡蒂埃 - 布列松的影像不会迷惑摄影师的眼睛，我们反而会钦佩他完美的技术。

➤ 蜻蜓

在原位的昆虫很少能提供条理整洁的构图，但是一旦机会来临，就像这个栖息在尖叶边缘的蜻蜓，合适的取景和照相机位就能创造秩序。首先，选择了一个直接正面的位置；然后，取景时略有些不寻常，包括了第二片同样的叶子。





◄▲ 划船队

一组意大利划船手准备参加一个划船赛的中远摄视角照片。色彩和男子汉气息是画面的重点，长焦距有助于压缩并集中表现这两者。问题还是结构，有一段时间没有什么东西能突出构成画面（顶图），然而当他们准备好以后，交叉的橹松散地挂着，有可能带来某种秩序（上图），然后将它们移到右边，最后把最终影像（左图）完成。

搜寻

主流摄影的基础是寻找可以解析为有意义的影像的场景的过程。有些在可控环境下的影像，当然可以首先想象出来，然后通过组合、剔除和其他物理调整，完成构造。但是当环境在摄影师控制之外时——如城市街道生活——影像是潜在的、未知的，等待通过那观众与现实之间的特殊交流来组合在一起，这使得摄影在视觉艺术中显得与众不同。

理解这个过程的关键就是感知心理学，即使在今天，也还是有很多不同的理论，其中最重要的理论主要来自于赫尔曼·冯·赫尔姆霍茨（Hermann von Helmholtz，1821-894），根据 R. L. Gregory 的解释，他们认为大脑不断寻求解释眼睛感知到的输入，然后产生能代表这个输入的假想。现在，摄影把感知向前迈了一大步——永久影像的创造。摄影师不仅需要精确感知，而且要尝试把感知"放入"一幅他或她知道（或者相信）合适的、条理清晰的影像。

作为摄影师，你必须从一组流动的、演变的事件中"搜寻"符合自己创作需求的照片。这是报道摄影或摄影记者的本质，我想从这个最难以捉摸的、最困难的摄影领域开始，因为我认为这是最纯粹和最基本的摄影形式之一。在众多专业摄影领域，这是受到高度赞赏的，因为要做到好非常困难。有些人甚至会说这是终极创造性、表达型摄影，因为这是世界真相与摄影师的眼睛的完美组合。

经常地，一幅可能的照片不知从何开始。这不是从一个已知的有利位置看纪念碑谷，更可能是某个城市里一组肮脏的街道。在你花时间走过的时候，不能保证某些东西会出现——但是如果有什么东西出现的话，那完全是你自己的选择。这需要相当多的自决权，因为这不仅是"搜寻"，而且搜寻的猎物——最终的影像——也只能由你决定。成功影像的主体并不知道自己很上相。

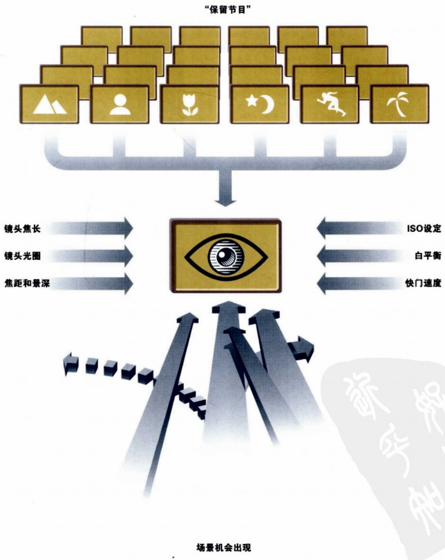
这种无计划、靠反应的拍摄——也就是街头摄影——会陷入人们的正常生活中，使摄影师完全忙于应付日常生活的不确定性和意外。这是这种摄影形式的纯粹性的基础，虽然这是一句笼统而具有挑战性的话。要点在于摄影的实质是它与真实世界之间的直接光学关系，无论怎样使用照相机，它拍摄的都是在它前面实际发生的事情，无法重播，无法回放，而且在任何通常的快门速度下，拍摄到的结果来自于某个地点的某个时间瞬间。卡蒂埃-布列松写道，"……对摄影师来说，已经发生的事情永远过去了。这构成了我们的职业的渴望与强项。"所以，核心在于摄影师必须对发生的事情做出及时反应，而没有导演或者安排事件以求改进的任何可能。从这一点上说，街头摄影具有纯粹性。

有些报道摄影师在描述他们的工作方式时，把它与真正的捕猎作类比。又是卡蒂埃-布列松——这方面的大师说："我整天徘徊在大街上，紧张不安，时刻准备突袭，决定'诱捕'生活——把活生生的生活保留下来。首要的是，当某个场景的精华在我眼前慢慢展开时，我渴望将其捕捉到一幅照片里。"而从纽约开始其街头摄影师生涯的乔尔·迈耶罗维茨说："它就在那儿。每天我从办公室望出去，看着 30 多层以下的大街上发生的一切，希望我就在那儿。所以，当我有了第一架照相机时，直接走上街头似乎很自然。那就是河流，里面有鱼儿在游。"

毫不奇怪的，与此相伴的是身体行为。报道摄影是运动量很大的行为，搜寻影像的过程经常像某种"舞蹈"。迈耶罗维茨曾经在不同的场合观察过卡蒂埃-布列松和罗伯特·弗兰克，对于前者他写道，"这让人震惊，我们站在几步之后，看着他。他是一个颤动的、舞动的人，在人群里进进出出，挤进去，又退出来，转过身，充满了哑剧能力。我们立即学到，你能够在人群中隐身，你能像一个跳快步二拍子舞蹈的斗牛士那样转动你的肩膀。"而关于弗兰克，"我想最让我感动的是，他在拍摄静止照片时依然移动着。对我来说这具有某种讽刺意味，因为你流动、舞动、充满活力，而同时却在把东西削成片。我喜欢这样的身体行为。"罗伯特·杜瓦诺甚至为此而道歉："我为我不合逻辑的脚步和姿势感到羞耻，我向这边走 3 步，向那边走 4 步，我走回来，我离开了，我想了想，我又走回来，然后突然地我离开了这个鬼地方，然后我又回来了。"

➤"搜寻"一张照片的处理模型

根据 R. L. Gregory 的感知体系，在理解眼睛所接收到的视觉信号代表什么时，概念知识和知觉知识共同工作。感知就是大脑在尝试将信号组织成意思时不断变化的假设，这是自底向上的信号处理过程中，根据某些规则组织侧面行为，并自顶向下插值的结果。在这个模型里，结果照片可以看作是"创造性感知"——换句话说，感知的结果是照片。


"保留节目"
镜头焦长
镜头光圈
焦距和景深
ISO设定
白平衡
快门速度
场景机会出现

➤ 清真寺

这里的主体是 Sadiq，以及他在一个清真寺出席周五礼拜的场合。在这一点，Sadiq 将在支持者的簇拥下离开清真寺——如果一切顺利的话，这是拍摄能展现他所受到的尊敬的手势和表情的机会。在第 1 张照片（1）里，他的先头人员出来了，这是类似于测试准备的照片。我重新调整了位置，更靠近出口些（相机的右边），我希望那里可以给我多几秒钟的拍摄时间。一分钟以后我在这个新位置拍了第 2 张（2），还是其他人士。我稍微从 17mm 变焦到 20mm 使构图更紧凑些。我注意到最右边靠着打开的门的支持者的轮廓——这是很好的右侧构图边缘。现在，我准备好了。

不到一分钟，Sadiq 走了出来，我开始拍摄（3），关注的是不管怎样我要拍摄一张他清楚的脸，没有被任何从左边穿越我的视场接近他的人挡住（这是很可能的）。我重新退回 17mm 以确保覆盖拍摄范围。第 4 张（4）是一秒以后拍摄的，我向右移动——不是太好，因为 Sadiq 抬起手去握手，挡住了他的脸，而左边前景的人物看起来与此事无关。最后一张（5）是很幸运的——一秒钟之后，我继续移动，停在了右边轮廓那个人的边上（正如我所期待的），幸运的是，所有人都在很好的位置上。右边的人举起手呈祈祷状，他后面那人把手放在胸前，左边是 Sadiq 的儿子，拦住了画面的左边。

1

2

3

4

5

实例研究：日本僧侣

这个特别的例子很有用，因为它相对来说很直接，关注点是一个孤立的主体，而结果也很成功。很显然拍摄是在发现一个视点后才可能开始的，但是在现场没有删除废片（我有时候这么做以防止无用的照片占满存储卡），所以整个记录完整保留了，而EXIF数据给出了精确的拍摄时间和参数的变化。主体是一个在拥挤的东京车站入口处化缘的日本托钵僧，我正离开的时候发现的。我曾经在电影《天地玄黄》里看到一个相似的僧人，但是从没在现实生活中遇到过，所以我的兴趣被激发了。兴趣点很明显是关于旧和新的并置，因为这样的僧人在现代日本已经很稀有，他与东京大都会街道生活的对比，具有一定的文化价值。最初的快速反应和看法大致是这样的，虽然次序不一定准确。

- 在如此对比环境下的稀有外来人种。
- 需要找到一个能拍摄清晰影像的相机位，因为这种服装和总体外貌不常见；必须避免任何混淆。也许侧面像是最合适的。
- 他会很快走开吗？我需要用合适的焦段在这个位置待多久？
- 轮廓是关键，也许是接近剪影；广告灯箱的背光能帮我。
- 使用长焦距的两个原因：如果需要并列，长一点的焦距通常比短焦距更合适；如果我需要等待才能拍到并列的话，从远处拍比在近处更加礼貌些。
- 广告显示屏也许足够表现传统的禅宗和现代消费主义的对比，不过我也许能更幸运些找到一个对比更加强烈的过路人。
- 自动白平衡就可以了（因为我用RAW拍摄，事后调整很容易）。
- 要赶紧换一个镜头（现在机身上的是广角变焦），要确保防抖开启。
- 不需要把ISO从100调高，因为现场光线允许在光圈5.6时的快门速度大约在1/160到1/100秒。

所有这些想法接二连三地冒出来，几秒钟后我已经开始做第一件重要的事情，移到旁边有清晰视野的位置，然后更换镜头并检查相机设置。这是一个忙碌的大厅，经常会有过路人挡住视线，不过我还能应付。下一个问题是取景，脚似乎是重要的，所以需要全身像，但那样的话会把地面包括进去，构图上可能会显得不整齐。我需要仔细调整我的位置，让僧人的头正好与身后的广告牌重叠，这花了几秒钟的时间。好，现在开始拍摄。

00:00

00:27

00分00秒～00分27秒

从满画框竖构图开始，用了24-120毫米变焦镜头的100毫米焦距，然后退回到75毫米。

00:57

00:38

00:41

00:52

00分38秒～00分41秒

看到右边的时尚广告，可能并列后更有对比性，所以往左并稍向前走了一点，重新构图。

00分52秒～00分57秒

低一点的位置能减少画面中地面的面积，所以我蹲了下来。在拍摄57秒那张的时候，一个男人从右边快速进入画面，拿着手机，形成剪影。毫无准备地，我只有拍摄并期望这两个人（僧人和男人）在画面里不要重叠了。

01:20

01:27

01:39

01:54

01:59

02:03

02:07

02:19

02:24

02:28

01 分 20 秒 ~ 02 分 28 秒

前一张照片让我更多考虑到来往人流以及手机可作为并置的对象。人们向相机右边走去，经过僧人前面。对每个人我可以有一到两秒的时间准备，也许我能拍到些什么有趣的，无论那意味着什么。

我发现从左右穿过前景的人更难以预测，而且都是剪影。我当然不希望有人看着我，但是既然我选择了这个位置，对此我没什么办法，好在日本人在公共场合一般会避免眼神的接触。但是在现场，没有什么有意思的人如我所期待的那样从僧人前面穿越画面右边，没有外貌特殊的人。在 2 分 24 秒的时候，我拍到三个人好像刻意排队似的走过僧人，忽略他（就像其他人一样）。这张片子也许不错，不过也有一点小的不确定，有一个人不知道是否正直视着照相机。没有机会马上检查这一点，我还有另一个约会，所以开始考虑带着已经拍好的照片离开。安塞尔·亚当斯说，"……我总是记得爱德华·温斯顿的提醒，'如果我留在这里等待什么，也许就会错过那里更好的。'"所以，我拍了最后一张"清楚"的照片，然后放大查看了一下前一张那个人是否看着我，很幸运他没有。我在检查的时候，那个僧人离开了。

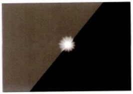
结果是我有三张可选的照片：一张"清楚"、没有过路人的，一张里有那个打手机的剪影男人，一张里是那三个排成列走过的男人。随后的几个星期里，我逐渐倾向于那张有剪影男人的照片，我下本书的艺术指导也这么认为，不过让我最初很气馁的是她认为必须裁掉一大块才能适合放入页面。说到照片出版，这一直是摄影的另一个讨论与争论的话题——书籍和杂志的布局有他们自己的图形动态。很可惜把脚裁掉了，不过画面的要点依然保留了。所以，最后分析一下，我们最终选择的照片其实是很快就拍好、只是部分在计划内，剩余的时间我一直在寻找更好的画面，但是没找到。这完全是正常的。

保留节目

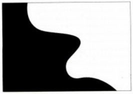
在前面几页里描述的寻找影像的模型，具有现实的重要性，因为它们可以作为“保留节目”来分析。即使在拍摄时视觉过程太快因而在时间上来不及从容考虑，你在拍完之后也可以重温这个智力库。

基于感知心理学的“主动性”理论，以及与其他摄影师的交流和对我自己经验的分析，我认为大多数摄影师在前往拍摄现场时，会在脑子里出现一组他们喜欢的影像类型。这里的这些图式展示了其中一部分例子，虽然我完全明白这些可能太具体了。保留节目并不是真的（至少对我来说）是一堆影像，而是一组可能的构图——模版或者计划，随你怎么想。这并不是在所有情况下都百分之一百地能意识到，所以这些图式太精确、太具体了。但是要知道，他们显示了把可能性带到现场的原则——基本上，看看什么是合适的。

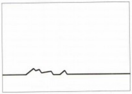
不用说，这里的这些都是我自己的保留节目，而且正好是我能想到的抽象方法的前面几个。示意图是某种速记，而旁边配的照片是实际拍摄的例子。你也许发现，像“并排的照片”部分中两个缅甸僧人那样的照片能至少对应这里两个可能。我怀疑大多数影像都能对应多个可能，你可以试试类似多米诺骨牌游戏来检验一下——一种图式配一张照片，这张照片又对应另一种图式，依此类推。



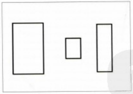
边界上的太阳



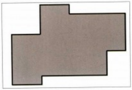
人物与背景



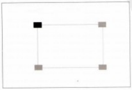
大面积天空



分离的形状

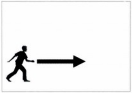


满画框

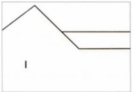


偏离中心

明暗

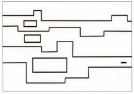
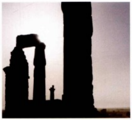


走入

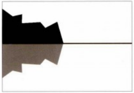


风景中的人物

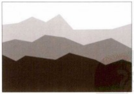
阴影

延迟



倒影



堆积的平面

反应

“已知的有效影像”保留节目是快速拍摄时提高成功率的关键，但是将其运用在实际中需要从实践到观察等很多技术。这里技术这个词用得有点勉强，因为真正的技术是一个定义良好的过程，而这里的技术很多是难以捉摸的。这里我们探讨的是在难以预计的环境里快速反应的方法——如何准备以及如何捕捉机会。再次看看卡蒂埃-布列松怎么说，“摄影与绘画不同，”他在1957年说，“你拍摄照片时只有几分之一的创作时间，生活本身为你提供了构图或者表现力，而你的眼睛必须能发现它，你必须凭直觉知道何时该按下快门。”他进一步提醒说，一旦错过了，机会就永远错失了。

我能想到准备的4个不同的方面：相机操作、观察、熟悉构图技术和精神状态。也许最直接的准备是熟练操作相机，正如不止一位摄影师曾经说过的，使之成为你身体的延伸，就像任何熟悉的工具。在本章“搜寻”部分关于搜寻影像的模型中，这意味着练习“侧面”输入，使各种控制能越来越快地操作完成。第2种准备是保持注意与警觉，训练更准确观察人物与事件的能力——换句话说，情景意识（这曾经是航空术语）。在任何时候都可以练习，即使手里没有照相机。第3是构图技巧，也就是尝试本书讨论的所有构图选择，看看哪些最适合你。最后，精神状态也许是4个中最困难也最难以捉摸的，这非常个人化，你需要找到让你自己保持警觉、随时投入拍摄的方法。

还有一些神秘难懂的准备方法，其中有一个也许值得关注的是禅。卡蒂埃-布列松曾经承认佛教对他的工作方式的影响：“不管一个人做什么，他的眼睛和心灵之间一定会有某种联系。一个人必须全神贯注于他的主体。”在拍摄人物时，他也强调目标是揭示人们的内心。在实践中，他参考了Eugen Herrigel所著的短小但影响巨大的书《Zen in the Art of Archery》（箭术与禅心）。书中，作者（一位德国人）描述了他如何在一位大师Awa Kenzo的指导下练习箭术，以求更好地理解禅。箭术中为了达到准确射中，需要关注技术并在释放的一霎那极端集中注意力，这需要高度的精神集中和开发“发现真实自然的能力”。在箭术和快速反应摄影之间的共同点很明显，都具有高度完美的目标，需要高度集中的注意力。禅的练习有助于克服在想法与缓慢行动之间的障碍。

一个真的禅练习者也许会认为用禅来改善摄影完全是滥用，没有任何价值。但是，有相当一部分摄影师认为在他们的知觉和拍摄时的现实世界之间有一种近乎精神的交流，这显然与禅的精神相距不远。罗伯特·弗兰克在谈论主体时说，“我看见一个男人，他的脸和走路的方式吸引了我。我就是他，我在想接下来会发生什么。”Ray Metzker说，“当一个人在拍摄时，这就会发生。”

20世纪著名的禅宗学者铃木大拙（Daisetz Suzuki）在给Herrigel的书作序时说，“如果一个人真的想成为某种艺术的大师，技术知识是不够的，他必须超越技术，使艺术成为来自潜意识的‘无艺术的艺术’”。当我们在考虑搜寻摄影机会以及为拍摄取景时本能与直觉所扮演的角色时，这是正确的。禅的目标之一是期待意外，并使自身适应之，这显然与摄影有关。

这里有一个重要的概念，“释放”，在获得并熟练掌握技巧之后将想法清空。在一本古老的箭术指南里，有一段关键文字，Yoshida Toyokazutosho在其中列出了各种技巧，然后说它们并不是必须的，接着说，“不是必须并不意味着它们从一开始就不需要。最初，当初学者什么都不懂的时候，如果他不能完全学会……”，等等。Herrigel在他的书的结尾处，总结说学生必须开发“一种新的感觉，或者更精确地说，他所有感觉的新的警觉性，”从而使他能够不假思索地反应。“他不再需要一心一意地观察，而是看着、感觉着正在发生的一切……然后，这才是最重要的：他不再需要更进一步的、刻意的观察，就能做出闪电般的反应。”这一切都指导着反应摄影的运用，并在实践中是很多相当常见的问题——诸如拍摄时考虑那些构图之类的技术因素，却错失了拍摄机会——的解决之道。

训练需要两种练习，首先是学习并使用从第1章到第5章的所有技术，其次是练习保持环境与主体的直接联系，并清除脑子里那些诸如“我该把这个放在画框中哪里？”或者“我该把这个与画框的边缘靠多近”之类的缓慢思考。总结来说，训练过程就是“学习、清空、反应”或者至少“学习、放到一边、反应”。在《Zen in the Art of Archery》（箭术与禅心）里，大师说，“不要想着你必须做什么，不要想着怎么做！”Herrigel通过无止尽的练习获得了技术，然后学会了分离自身，他写道，“（在任务）之前，艺术家应该通过训练学会沉着镇定。”

▲ **加尔各答的街道**

对于街头摄影来说，印度是非常著名的地方，不仅因为那里题材丰富、生动，而且街道里的人们充满了警觉。如果你的目标是画框里没有人看着照相机，那么几乎唯一的拍摄方式是在大脑里取景，然后举起相机在一瞬间完成拍摄。

▲ **柬埔寨舞蹈者**

一个柬埔寨传统舞蹈剧团的演员正在为吴哥一个寺庙里的演出而准备着。这个场景允许我有时间带着照相机仔细探究，而且因为通常化妆和穿着都比较可预计，我寻找的是奇异的、显然未摆布的瞬间，如这张就是。

➤ **带着扫帚的女孩**

拍摄这张泰国女孩搬送传统扫帚的照片的时间非常短促，我几乎无法判断是否构图良好。当时我正在关注别的事情，我从眼角发现她从我身后快速走过，没有时间考虑，我向右转过身，未加思索地拍下了这张照片。

预测

你对拍摄环境的控制越少，你对下一步会发生什么的了解就越有价值。虽然与影室拍摄及其他摆布拍摄没有什么关系，但这对报道摄影非常重要。预测是比摄影更为深入的技术，需要的主要是观察和对行为的了解。将其用于摄影能带来特别的优势，因为它针对的不只是一个场景能怎样展现，或者一个人会如何反应，而且是结果能怎样图形化。下一页的例子拍摄自南部苏丹的一个牲畜营，显示了这样的一个组合。我们的目的永远是将事件翻译成一张组织良好的照片，如亨利·卡蒂埃-布列松指出的，“拍摄照片意味着发现——并且要在几分之一秒之内——事实本身以及为其带来意义的严谨的视觉组织形式。”

所以，有两种类型的预测。一种是关于行为和动作，以及物体在视场里穿越的方式和光线变化的方式。这可以通过保持关注和注意力及经常练习来获得提高。另一种是关于图形，预测形状和其他我们在第3章到第5章里看到的元素会如何变化并在画框里形成整体，而提高的办法是在脑海里尽可能多地记忆各种成功影像的构图——换句话说，就是前面提到的“保留节目”。

从行为方面来说，有无限种可能的情形，但是其中有一些可确认的类型。有一种在一个地方很常见的场景，法国报道摄影家罗伯特·杜瓦诺曾经有特别好的描述：“你会经常发现一个场景，一个已经唤起什么的场景——或者愚蠢，或者狂妄，或者着魔。所以，你就有了一个小剧场，而你所需要做的，就是在这个小剧场前等待，等待演员上台自我表现。我经常这么操作，我在这里设置好一切，然后等待。我在等待什么？我并不确切知道。我能在同一个地方呆上半天。”在某些特定类型下，诸如一个人这样的元素走入某个特定的位置，拍得的照片就是好的。另一个类型是你所确定的对焦主体尚未在图形上构成一幅照片——想象一下野生动物摄影，你找到一个动物，但是作品依赖于它移动进入某个特定的视野。如果是拍摄任务，表情和姿态是另一个种类。

➤ 牲畜营

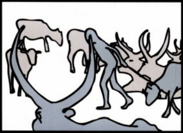
这个例子包含了看见一个潜在的主体、知道正在发生什么、定位到一个可能的并置点——我只有刚好够的时间移动到位并拍摄。这是曼达利牲畜营，在这里，年轻小伙和小男孩远离村庄，和牛群住上半年。在这个苏丹南部的同民族地区，牛扮演了重要的社会、文化和经济角色。这些动物都有名字，而一对漂亮的犄角则是特别受到器重的。这里充满了拍摄的机会，而我也已经拍到了很多成功的照片。

◂ 过路人

一种常见的摄影情形，特别在街头摄影中，是你看到了一幅潜在的画面，一切都很不错，但是如果有一个或者一群人走入画框，那就更完美了。这里，一艘停靠在英格兰伯明翰中心运河的游船包含了所有需要的元素，而上方的天桥更增添了趣味。然而，在视觉上，游船的重量需要上方有一群人来平衡。你愿意为了一个恰好合适的过路人经过而等待多久则是另一件事了。

1

2



3

1. 我发现小男孩拉着牛犊走过——根据他要做什么、从哪里经过，这可能是一幅好照片。

2. 看看他的前方，在左边，我猜测他要把牛犊带到母牛那里哺乳，但是当我往母牛那里看去时，我发现半道上有一对很漂亮的犄角。那个男孩会不会经过这里让我可以拍一张？如果这样的话，这张照片就可以表现牲口营的重要性，而获得附加价值。

3. 我快速意识到两点。一个是我需要向右前方走一步，让犄角在画框里更大些（同时调整变焦焦距来配合）；另一个是当男孩走过时，长犄角的那头公牛可能会向右转头。我移动到位，很幸运的是那头牛真的转过头了。

考察

当我们从纯粹反应的情形中把时间标尺适当延伸，就有可能进行考察。你也可以争辩说，反应摄影是一种快速的考察，那么如果我们有更多的时间，如这里这些例子，那么就可能考虑得更有条理些。

有很多不同的考察类型。第1种是当主体是清晰定义的物理对象，而且有足够的时间围着它转或者让它转动，寻找不同的角度、光照等。这通常出现在静物摄影中，但正如稍后的例子所示，也出现于任何一种不相关联的物理对象中，比如建筑或人。第2种是当主体是一个地方，而摄影师围绕它游历。这个地方可大可小——比如从一个花园到一个国家公园。第3种是在一段时间内发生的地方事件——换句话说，持续一段时间的事件——这可以是一场足球赛、一次街头示威、或者某种庆典。如果愿意，我们可以把这些归类为物理的、空间的和时间的，虽然很多时候会相互重叠。在风车的例子里，部分是物理的，部分是空间的。

考察的方法则更为广泛，而且包含了我们已经谈到的所有的构图方式。取景器，或者很多数码相机上的LCD屏幕，是基本的工具。带着相机考察的最常见也最有用的方法之一是走来走去，同时通过取景器观察画框和几何关系的连续变化——换句话说，积极取景。对于静止的主体（而不是一个事件），基本的考察方法是空间的。改变视点能够改变照片的真实透视，也就是说，改变了场景不同部分之间的实际关系。所以，它的有效性依赖于你在移动过程中能看到场景的多少部分，这很自然地偏好广角镜头——在广角镜头下，只需要少量的视点改变就能带来显著的影像变化。远摄照片的价值在于其并置效果，这受视点的控制。但是在远摄镜头下，你需要移动更远才能看到关系的改变。变焦镜头提供了额外的一组可能，但是另一方面来说，在场景中走来走去，同时变换变焦镜头的焦段常常太过复杂——也就是说提供了太多层面的变化，很难舒服地处理。

对于单个物体，视点决定了它的形状和外观。靠得近些会改变它不同部分之间的比例关系，如一系列风车照片展示的。它的圆形底座在远距离照片里几乎不可见，但是最近距离的照片里，它很好地构成了建筑的三分之一，并且是对角线风车轮的重要对比形状。绕着主体转则提供了更多的变化：前面、侧面、后面和顶面。

视点以两种方式控制着物体和背景以及两个或者多个物体之间的关系，这两种方式就是位置和大小。简单地把两件东西放入同一个画框，暗示着他们之间存在着某种关系，这是一个主要的设计工具。关系依赖于谁选择看见它们，一个摄影师也许会发现很显著，而另一个则会忽略甚至根本未注意到它。稍后的雅典卫城的一系列照片就是一个例子。日出时用远摄镜头将其从环境中刻意孤立出来，刻意避开了所有关系，从而带来一个尽可能永恒的视觉：历史视角。最后一张则相反，拍摄了一张并列的照片，卫城与现代城市之间的关系显然毫不浪漫。

即使一个摄影师感觉不愿意再做更多的努力，也常常会有一种责任感去拍得更完整。卡蒂埃-布列松说，即使摄影师感到他或者她已经拍到了最好的照片，“尽管如此，你会发现自己禁不住地在拍摄，因为你无法事先精确预测环境、场景将会如何继续展现。”所以，你当然不愿意留下任何空隙，因为这场景永远无法重复。

最终，考察必须是有限的，这意味着摄影师必须决定何时停止。这从来不是一个轻松的结尾，因为这不仅需要你确定已经穷尽了所有可能（和很多活动一样，摄影受到收益递减规律的影响，时间花得越来越多，而得到的收益却越来越少），而且需要你判断把时间花在继续前进寻找另一个主体上是否更好。

改变广角镜头视点

这个例子是农村环境里的风车，使用的是 20mm efl 镜头，最短的焦距之一，有很明显的广角效果。

1. 我们从略微不到 300 英尺（90 米）的中等距离开始，洁白的风车特别显眼，为了使图形元素保持简单，第一张照片的取景剔除了周围环境，结果是高反差、蓝色与白色的影像。天空特别深的蓝色，与风车的对比很强烈。它也使得从白色的风车和云朵里突出些什么成为可能。这张照片只是部分成功了，对称形状的风车适合于放在画框的中央，但是两侧的云层却未能形成平衡。而且，为了减少周围环境而把风车放在画框下方，却让天空的面积过大了。

2. 第二张照片的比例更加正常，也更加仔细地组织。照片的意图与第一张一样，但是效果更好。视点更接近了，所以风车在画框里占据更多空间，偏离中心以获得更好的平衡，向右移动使得风车正好占据了云之间的空间。

3. 拍摄对称照片的想法依然，为此，改变视点以正好面对风车的前面，靠近些以把云朵剔出画面，这使得基座出现了一些有趣的变形，其曲线与上方的三角形结构形成了很满意的形状对比，同时保持了对称结构。

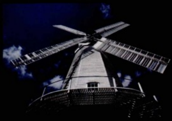
4. 从这张开始，相机位置发生了很大的变化，在保持风车作为注意力中心的前提下，尽可能采取远视点。这是一种典型的广角镜头强化纵深感的运用，在景深允许的范围内显示尽可能多的前景。为此，相机位很低，而把风车放到了高处的一个角落。

5. 在上一张照片的相同位置，把相机向上倾斜，使得地平线在画框中低很多，把天空和树盖放入画面。

6. 这组照片最后一张基本是同一类型的，但是改善了拍摄位置，选择了新的视点，显示更多前景的细节，让画面的这个部分更加突出些。

1

2



3

4

5

6

变换视点和镜头

在这个例子里，通过一个几天的课程，我们从每个有用的视点，并选择适合每个视点的相应镜头，拍摄了雅典的卫城，特别是其中心建筑帕台农神庙。为了能够充分发挥镜头的极限，找到一个从远处可见的主体非常重要。

1. 第1张照片使用了广角镜头（20mm efl）从近处拍摄，运用广角镜头对垂直线会聚的典型夸大效果，故意制造了一个明显的图形安排——三角形。

2. 第2张照片的拍摄位是一个理想的中等距离——清晨的直升飞机。很自然，这样的布局很费神，这是很多不同高度和角度照片中的一张。

3. 然后，从远处拍。近距离视野尝试了形状和线条，中距离视野更为纪录性，这第3张照片刻意安排表现卫城的浪漫、气氛印象，并将其从现代化的周边环境中独立出来。为此，我们使用远摄镜头来获得有选择的视野，用黎明的曙光将不必要的现代化细节掩盖在剪影中。同一视点的长焦距镜头下，我们考察了图案的各种可能：它们主要就是阴影块和水平与垂直线条。

4. 下午，从完全相同的位置，我们尝试了另一种方法，使用广角镜头把卫城放在周围的景致里，保留足够的天空。虽然它在画框中显得很小，但是石头的明亮白色帮助它脱颖而出。这样处理方式下，通过使用前景，甚至整个城市在与整体设置的关系中也被弱化了。

5. 最后，为了与现代雅典作一个清晰对比，我们选择一个视点来展示卫城周围那些十分寻常、单调乏味的街道，并且在构图时以它们为重点。使用标准镜头使得这看上去是一个非常普通的视野，就像一个过路人路过时偶然一瞥。

1

2

3

4

5

返回

另一种考察的类型是通过一个相当长的时间段。安塞尔·亚当斯在谈论他所选择的领域——风光——时写到，“定期返回可能比在一个地方长时间等待某些事情发生更值得。”这很显然在拍摄某个地方时比拍摄大多数其他主体时更为有效，它同时带来了新的议题和期待。对于风光，摄影师期待短时间内能改变的是光线，期待在几个月的时间里改变的可能是季节变化。但是随着时间流逝和自身技术的提高，意料之外的更有可能出现了。在一段时间内考察一个主体与在单个行程内考察具有非常不同的形式。除了那些包括在人工风景中的破坏与新建等不可预测的变化之外，我们也应考虑我们自身的态度变化。某个时刻对一个摄影师有吸引力的东西可能在以后另一个时刻变得平淡乏味。

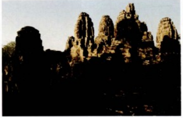
实际依赖返回拍摄来获得更好的照片是非常冒险的，尤其因为那些最初吸引摄影师注意力的东西可能是一种相当微妙的混合，很可能在另一个时刻根本不存在。这一点特别正确，当这里包含了无法预测的光线时。事实上，依赖于下次返回来获得结果是不可能的，这也是大多数摄影师在他们的环境中很快学会在当时尽可能多地拍摄的原因。这里的两个例子展示了返回的经验会有多特殊。

吴哥

我第一次去柬埔寨吴哥的巴戎寺——一座拥有超过50座四面神像塔的重要寺庙——是在8月雨季。在整个星期的拍摄时间里，没有拍摄这类全景的有意思的光线。虽然可以近距离拍摄四面神像塔，但是远距离拍摄的寺庙看起来只是一堆混乱的砖瓦，实在很需要低角度的光线帮助（1和2）。拍摄开始这两张照片的唯一原因是没有其他选择。4个月以后，我返回那里，面对的是不同的光线问题。即使在晴朗的季节，周围的大树在上午从东面，在日落前至少一个小时起从西面遮盖了直射阳光（3），这给画面底部带来浓重的黑影，也使得天空很乏味，效果很不满意。几年以后，我再次返回时，终于获得了云层的帮助。我决定使用黑白拍摄，以更加关注质感和造型，效果更好（4）。

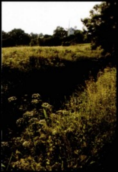
1

2

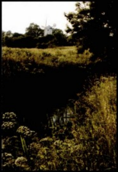

3

4

1

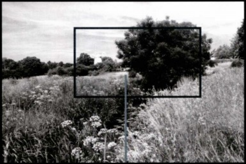


3



4

2



新

5

风车

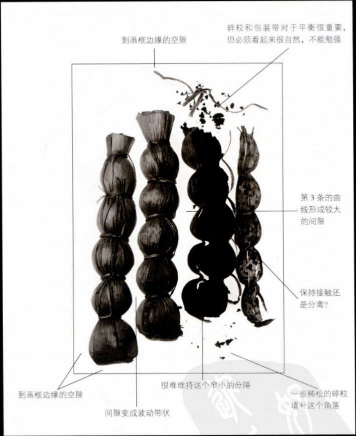
纯粹为了这本书，不带任何特别期待地，我返回了前面所述的风车所在地，在27年之后的同一个月（6月）。在1979年，天气和光线是如此的特别——异常的晴朗、明亮和对比强烈，有只在好天气才出现的积云——它们完全创造了那个机会。在一年里的同一个时间，现在的天气是更加典型的英国夏日，毫无特色。柔软的光线、苍白的天空，风车帆被旋转到另一个方向，这使得同一个视点已经失效了，所以我在那个地区好好侦察了一番，寻找不同的视点。唯一的可能是那个地区向东，更远些，有一条小溪流穿过土地。附近正好是当地绘画小组选中的写生地。一个新的问题是那里有一座新建的房屋，对场景来说毫无用处，从这个方向却高度可见。这使得视点只能选择房屋被遮挡的角度——被一棵小树遮挡。面对这样的天气，我回到传统的用光方式——低角度阳光——这意味着在傍晚的光线中拍摄。侦察在中午，我傍晚19点返回。逆光使得四周景物的质感更为突出，而弱化了风车。这个效果应该使用广角镜头，可以充分运用前景。这一天突显了当初的情形是多么的特殊。

构造

与快速反应的街头摄影相对应的另一个极端，是刻意的、耗时的、用架在三脚架上的照相机拍摄静止主体的过程。静物和建筑是采用这种构图的最常见的主体，通过选择和摆放主体本身（在静物摄影中），或仔细考察与镜头焦距相关的相机视点，或两者兼顾，来构造影像。

有时间有能力以这种方式构造影像，并不意味着它比报道摄影更容易。在一定程度上，两者需要的技巧是不一样的，这要求持续的注意力和缜密的思考方法。Stephen Shore 在描述他的大画幅美国城市环境照片时，把这个过程与利用飞蝇钓鱼时对鱼线一端的凝神关注作了比较，“如果没有持续地注意，时机错过了，飞钓线在颤抖，会留给钓者一种‘它跑哪里去了’的感觉。当然，拍摄时很可能没有持续关注每个需要作出的决策，但是我的经验是，一旦我的注意力走神了，开始下意识地作决定，画面中一定是遗落了什么东西，而我则留在了那种“它跑哪里去了”的感觉里。”

这是一段很有益处的话，因为它精确表达了组织一幅千头万绪、相互关联的画面的复杂性。对习惯于更加无意识方式摄影的观众来说，极为小心地安排的静物或者建筑视野最初看起来可能显得冷酷和过度计划的。而在实际上，总是有一连串错综复杂的直觉决策需要制定，其中大多数是在处理影像的其他部分时多米诺骨牌效应产生的问题。Shore 描述的是对全神贯注的需要，以及对绝对严格的需要。



▲ 中国茶

这个静物拍摄的要求非常简单——拍摄一幅传统包装的中国茶的说明性照片，茶用干叶子包裹着，放在纯粹白色的背景上，没有其它道具。然而，即使是这么一个最小的意图，也堆积了很多相互关联的构图决策，并不是所有这些决策都能够得到完全的解决。主要的决策有：

- 要有多个茶包，而不是一个，其中一个打开展示内容；
- 茶包一段一段的波浪型节奏值得表现，但是要避免对称；
- 要寻找一个非正式的安排使得画框也能参与构图，并含有某些动感趣味；
- 打开的茶包展现更多有趣的重复波浪形——就像图案；
- 我决定用对比表现包装茶包的整齐和打开后茶末的零乱；

- 松开的茶块和碎末可以用来平衡画框内的空白区域，但这必须看起来很自然，没有摆布痕迹；
- 把茶包相互靠近，并在垂直上相应对齐，可以使它们之间的空间形成蜿蜒的曲线，为此，它们不能接触；
- 这样一来，水平距离变得很重要。打开的茶包有很明显的曲线，使得当中的间隙不可避免地更宽。我曾经考虑把它与另一个茶包交换，但最终认为这样看起来更加自然些，并且如果把它的包装放在右边的话，在任何情况下都能显示出这是一个吸引人的散落；
- 在打开茶包的左侧如果有一小条连贯的包装叶，会很理想。但是叶子的易碎特性使得这不大可能；
- 中间影调的包装、接近黑色的茶球、散落的茶末和红色的标签，它们的相对分量需要好好考虑并平衡；
- 最后，物体之间以及物体与画框边缘之间的距离需要通过取景和裁减进行调整。

➤ 好的安置点

作为一个练习，我们来看看在一个彩色稿本的静物画面里摆放一个关键元素的各种可能。我们使用一个干的火蜥蜴作为样本来展示，目标是把它放在画面的上部。在现实中，取景和不同的纸张和稿本可以同时调整，但是这里对火蜥蜴调整展示了一些需要考虑决定的细微之处所做的决定。比如，火蜥蜴及其影子（长长的阴影是一个整体）是否在一个空白区域里显得很整齐，就像在3中那样？还是看起来相当不自然？然而这样的构图在任何情况下都必然会有些不自然。像4那样打破线条可能看起来更自然，更少人工痕迹。换句话说，意图即使在最细微的构图改良中都扮演重要角色。

1

2

3

4

▲ **组织大规模的结构**

建筑、街景、风光经常需要寻找准确的相机位置，并在做出必须的各种折衷之后，以英寸来计算最终的位置。在这张广岛小山上的新建日本别墅的照片里，花园的设计痕迹最小化了，而采用对称视野的决定使得整个工作相当艰巨——精确性成为影像所必需的要素。

并置

摄影非常依赖于将两个或者多个主体一起放入画框的简单构图策略。我说非常，这是因为当我们看见并排的东西的时候，具有假定它们之间存在某种关系的固有意向。至少，并置将两件东西同时带入我们的注意力，而一旦观众开始疑惑为什么摄影师如此选择视点、这样的并置是否是故意的，这就引发了一系列的思考。

有两种不可避免地相互影响的并置的来源，即内容和图形。也许“动机”是一个比“来源”更好的术语，因为对第一个情形来说，主动权来自主体，而对第二个来说，灵感更加经常地来自偶然的表现（比如说，某样东西在窗户里的影子也可以被看作是第二个主体）。内容和图形，这两者从来没有完全分开过。

深思熟虑的程度可以有巨大的差别，从一次计划中的远征到寻找并置两个主体的方法，再到一时冲动的巧合，而如果最终的影像是观众唯一看到的，其本身根本不能作为一个可靠的指示器。这里详细说明的这些例子，覆盖了这些范围。大山的反光照片事先计划了好多天，而移动电话的广告则在几秒钟内就发现并拍摄完成。

➤ 涩谷路口

在东京中心的涩谷路口，这座建筑的整个正面是一个数码显示器。在某个瞬间，出现了一个巨大的眼睛。取景的时候这样安排，把眼睛放在顶部，星巴克咖啡店在底部，产生了这样的效果。

◂ 阿尔卑斯山的反光

在这张劳斯莱斯车的银制品反射出来的冰雪覆盖的山脊的照片里，首先让人注意到的是内容。这个特殊的标志是圣摩利兹拜德路特皇宫酒店的，照片的目的是将它与大山结合在一起。概念上很简单，但是实际做的时候困难得多，需要特别地对齐。在确定这个之前，我们尝试了汽车的不同位置，甚至把车子移来移去好几次。准确的镜头焦距和相机位置的组合也花费了很多时间来寻找，而且这必须在日落之前完成。使用最小光圈以确保最大的景深。

▴ 移动通信网络广告

在苏丹北部，与破烂的街市相比，这个海报显得相当格格不入，但还不至于仅仅为此而拍摄。然而，具有强烈反差的第二张脸——商人的脸——的位置和光线促使我拍下了这个照片。重要的是，紧凑的裁剪把其他东西都剔出了，另一点则是快速拍摄。我很显眼，一两秒钟后那个人就会直视着我，那样的话对我来说照片就会失去几乎全部价值。

◂ 羯族女孩

在苏丹东南部的一个羯族村庄，由于与其他部落之间的冲突，武器很普遍。一个十多岁的女孩正在磨高粱，旁边随手架着一支卡拉什尼科夫冲锋枪。这里的布置很简单，用广角镜头靠近枪支，给内容增加了纵深感。

并排的照片

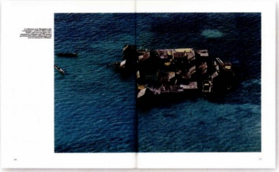
一组并置的照片与单独显示的效果有所不同。从某种意义上说，一种新的影像产生了——画框是画廊的墙壁或者是书或杂志的跨页，而这几幅图片本身则成了图像元素。安排可以基于时间、空间或两者的混合，而随着介质的不同，观众对观看照片的次序的选择能力也有大有小。一场幻灯放映会是高度受控、不可变更的，而一本杂志或者一本书则允许读者前后跳跃着阅读。

照片组合最典型的应用之一是图片故事，最好的一些例子来自鼎盛时期的大画幅、兴趣广泛的图片杂志，从《慕尼黑图片社》的早期成果和伦敦的《图片周刊》，到《生活》杂志、《图片邮报》和《巴黎竞赛报》。处理良好的图片故事是一个复合体，里面不仅包含了摄影师的智慧，也包含了编辑、图片编辑和设计师的。独立的视觉单元是"跨页"(跨两页的布局)，而布局的先后次序则不仅给图片故事带来了叙述故事，还带来了动态流。

从拍摄的角度来看，知道最终成果将是一组照片的话，就带来了新的要求，但也许能减轻一些拍摄包罗万象的单一照片的压力。只有很罕见的情况下，一个复杂环境里的所有重要元素会一起出现在一个单一构图里。如果真的出现这样的情况，摄影师常常会宽慰地大舒一口气。多萝西娅·兰格在描述她标志性的关于大萧条的照片之一时说，这正是那些特殊机会之一，"你从内心感觉到，你已经被这件事全部包围了。"如果目标是讲一个故事，可选的就是从不同的方面将其拍摄成影像。卡蒂埃-布列松把这比作一个典型的环境，有一个核心

▲ 画廊墙上的巧合

把照片分组挂在画廊墙上的方法与管理员的人数一样多，而这只是一个偶然的例子。当照片选择并装好框，剩下的就是分组方式。这里，考虑的是色彩和形式上的巧合——两个身穿红袍的缅甸小僧人的照片放在湄公河阳光的垂直红色反光照片之上，两张照片都来自一个关于亚洲的影展。下面那张在稍后的布局中有不同的用法。



◀▲《时代-生活》的方式

一个《时代-生活》丛书的编辑组织的图片故事的例子，5个跨页的主题是菲律宾南部遥远的苏禄群岛海上居民的生活。这是国家图书馆系列中一本关于东南亚的160页的图书，一共有6章，每章讲述一个或者一组国家，其中穿插着这样的图片故事。每个图片故事都是上一章说到内容的某个方面的细节一瞥。这里的8幅图片是从一共拍摄的大约400幅可用的照片中挑选出来的。

精髓，也有些可以被删去的火花，这些火花难以捉摸，但是可以单独俘获。这里还有一些技术问题，比如两页之间的“接缝”可能会毁掉一幅中心构图的图片，以及一些编辑问题，比如需要图形变化、需要垂直画面以填补页面。我们可以把组图的这种应用扩展到有插图的图书，这里有比杂志更多种多样的风格，也有更多的页面可用来讲述故事。跨页仍然是视觉单元，但是对于大量插图（也就是以图片为主，辅以少量文字）的图书，页码的增大带来了更强的时间顺序。换句话说，读者更可能一幅接一幅地观看图片，而不是并列着看。这种顺序的动感与只打开一个跨页的空间关系还是有些微妙的不同的。另一个额外的成分是标题，而且必须与图片同时考虑，通常需要足够的长度以提供交错的叙事文字。标题写作本身是一种编辑技巧，但是它对我们的重要性在于，它能将观众的注意力引向这个或者那个元素，从而改变对图片的感觉，比如我们已经在第 5 章“清晰或模糊”部分看到的。

传统的图片故事只是照片组合在一起的新生活的一种方式，其他重要的方式还有画廊展示，照片分组并悬挂在墙上；以及基于时间顺序的照片序列，比如在聚会或者网上的幻灯放映。在所有这些方式中，图形关系的影响力似乎比内容关系要更为显著，而其中色彩具有特别的重要性，强烈的色彩能很快引起眼睛的关注。几张图片之间的色彩关系产生了它们自己的结构。不管以什么方式显示，总会产生次序，因为眼睛总是从一幅图片移到另一幅。因为色彩的单位是整幅图片，所以并置的图片中总是那些具有强烈色彩的更受关注。

▲ **打开的跨页**

在一个页面里组合图片的无数方法中，艺术指导们在可能的情况下喜欢使用的一种方式是在一幅图片的相对空白区域嵌入另一幅图片。

▲➤ 创造性的艺术方向

这两张行进中的希腊宫廷卫队的照片是在同一个位置用同样的400mm镜头拍摄的，前后间隔几秒钟。军官与士兵之间的距离要比这里所看到的远很多，艺术指导巧妙地利用接缝在视觉上缩短了这种分隔距离。

后期处理

数码摄影产生了后期处理文化。对于那些坚持尊重拍摄瞬间的纯正和把画框作为影像的神圣边缘（在最终照片中保留胶片边——画框的边界——是这种狂热的清晰表现）的人来说，这可能令人厌恶。但是相反的观点认为，数码后期处理将摄影师带回了黑白摄影的时代，暗房是特别制作照片的地方。当然，后期处理可能被滥用，但是换个角度看，这把判断对错的权力交还给了摄影师，在我看来这不是什么坏事——这是“负起全责”的另一种方式。

后期处理行为的范围非常大，在这里不适合一一罗列，但有用的是把照片在电脑里所经过的处理过程进行分类，从最小化的优化到最大化的将图片处理成完全不同于初始的样子。这些似乎可以清晰定义，但在实践中它们往往隐含了很多决策、目的和效果。

关于优化的一个笼统的定义是，“使一个系统或设计尽可能有效或有用的过程”。翻译到摄影中，这意味着处理拍摄的影像使之达到最佳的技术潜力。典型情况下，这个过程包括设置黑场和白场以获得最佳的动态范围，调整对比度、色温、色调、明亮度和饱和度，除去一些如噪点和灰尘这样的杂质。但是，即使如此，也会产生一些诠释问题，诸如怎样的亮度、饱和度、对比度才合适？走得太远，过度的处理就需要重新评估，会引出对摄影自身本质的疑问，特别是当使用了完全的特技效果以后。所有这些，从优化到重新安排影像内容，构成我称之为“干涉程度”的标尺，而摄影师准备在这个标尺上走多远是一个重要的决策。

道德问题现在比过去受到更多的关注，因为所有的约束都已经消失了。对影像的控制处理，无论是否公然使用特技效果，一直以来都存在，比如在广告中，以及为了愚弄观众而进行的秘密处理，等等。这曾经需要大量的工作，但现在Photoshop和其他软件允许修改一幅图片中的任何东西，唯一的限制是电脑用户的视觉想象力。在数码摄影的初期，有一些评论家反对整个想法，因为当时唯一能阻止摄影师不断造假欺骗的就是技术难度。在现实中，相信介质固有的真实性是愚蠢的，与相信文字本身是真实的一样毫无意义，更不用说那些早期的技术已经能够完成诸如把另一张照片中的天空移到这个风景中、以及在宣传照片中把某些人物移走之类的事情，也有很多针对主体和事件的弄虚作假。围绕罗伯特·卡帕（Robert Capa）的一张著名照片《西班牙内战中倒下的共和国战士》的争论持续不断，照片拍摄的是战士被击中的一霎那，而大量争论认为这实际上是在训练时摆拍的。

后期处理对拍摄处理的主要影响之一是它可以影响拍摄的方式。知道以后可以对影像做些什么处理不可避免地会影响拍摄时的一些决策。至少，比如当面对一个复杂的色温或困难的曝光情况时，大多数数码摄影师会选择用RAW格式拍摄，相信这样能在后期恢复技术满意的照片时有更多的选择。或者想象一下另一种情况，主体是一个不断有行人走过的风景，而摄影师需要的是一个没有人的照片。传统的解决方法是在现场没有人的时候再来拍摄，而数码解决方法则是拍摄很多照片，其中行人的位置各不相同，然后在后期处理时通过很多图层有选择地删除这些行人。通过这些方法，数码摄影将改变我们拍摄的方式。

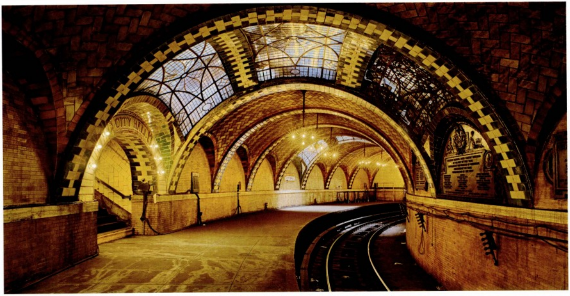
➤ 时间间隔

下面这组土耳其以弗所的罗马遗迹照片中演示了后期处理的一种扩散性的，但依然可以认为在诚实和写实范围内的风格，。拍摄这组照片是为了解决那些不断移动的（不需要的）游客。在后期处理时，这几张照片被放入不同的图层，然后有选择地删除游客。这种方法比克隆更容易接受，因为移到前面图层的补丁是真实拍摄下来的。

◄ 解释RAW

RAW 格式保存了拍摄时的原始数据，允许记录更高的动态范围（依赖于传感器），这使得它成为适合后期处理的文件格式。色温、色调偏移、对比度和一些其他设置可以事后设定，而不是在拍摄时。这个例子显示了图片可以根据不同的喜好用不同的方式优化。原始设置的图片在 RAW 编辑器中打开时反差很低，曝光没有高光也没有阴影。第 2 张是自动转换的结果，第 3 张的目标则是高饱和度以强调彩色带。这只是很多可能中的两种。

句法



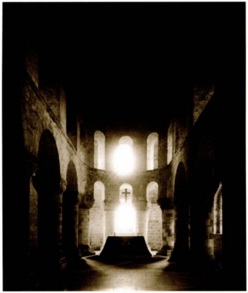
通常所说的句法，指的是关于把单词组合在一起构成句子的规则的研究。对于摄影，我们需要与之类似的东西，特别在数码时代，来解释在照片中视觉特性的总体变化。如果我们比较一下 19 世纪末期的湿版风光照片、Tri-X 35mm 黑白照片、35mm 柯达克罗姆和用 RAW 和 HDRI（高动态范围影像）技术拍摄的现代数码夜景照片，我们会发现影像的外观、介质以及观众的理解之间会有一些明显的不同。

第一个例子，早期照片中死白的天空源于对蓝光敏感的乳剂的低效反应。当地面曝光合适的时候，在照片上晴朗的天空就会变得惨白，大多数的云都会不可见。有些摄影师为此使用另一张负片上的天空来顶替，但那些保持介质真实的摄影师学会了在限制下构图。比如蒂莫西·奥沙利文（Timothy O' Sullivan）把白色天空当作一种形状，表现前景和背景的关系。这种方法随后被它的观众接受，并当作照片所应该有的自然表现。语言学中的句法解释了什么是一句可接受的句子，摄影中的句法则解释了一张照片应该是什么样的。

35mm 胶片的发明给摄影带来了不同的句法，照相机离开了三脚架，开始手持。更小的片幅给放大的照片带来了颗粒，所以摄影师学会了与质感同在。特别的，柯达 Tri-X 具有紧密的、明显的颗粒结构，很多摄影师很喜欢这个效果，最终观众也喜欢上了它。色彩鲜艳、深度饱和（曝光不足时更明显）的柯达克罗姆的发明，带来了另一种工作方

▲ HDRI

这是一个关于高动态范围影像 (HDRI) 的全新风格的很好的例子，照片拍摄的是从最黑暗的阴影到每一盏路灯整个动态范围内的纽约地铁场景，色彩真实饱和，没有使用任何额外的照明（作为对照，下面展示了低动态范围的单张照片）。这种影像在 21 世纪之前是不可想象的，但是在一个场景里完全表现所有信息的画面也可能需要一点时间去习惯。

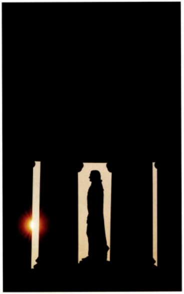


◂ 富有情感的眩光

用黑白胶片拍摄，刻意没有使用额外照明，这张清晨伦敦塔里圣约翰教堂的照片试图在阳光洒落在圣餐桌上时捕捉这片强光。为此充分利用了正常曝光下高反差影像的眩光特性。

▸ 剪影

典型的柯达克罗姆照片按照高光部分——在这个例子里，华盛顿特区杰斐逊纪念碑背后升起的太阳——进行曝光，这张照片依赖于视点和可辨认的侧面轮廓，把主体处理成剪影。太阳周围星状的眩光是典型的镜头小光圈和曝光不足的效果。



式。即使对少数能够处理这种胶片的冲洗店来说，也几乎不可能调整冲洗过程来补偿拍摄失误，胶片将被直接送去放大，所以柯达克罗姆的摄影师学会了尽其所能使曝光和取景准确——比之前任何时候都更准确。在黑白摄影时代，摄影师拍摄时知道他们自己或者有经验的放大师事后能做些什么。W. 尤金 · 史密斯（W. Eugene Smith）的暗房马拉松成为了一种传奇，但它们也表明放大照片是摄影处理的第 2 个阶段。当用柯达克罗姆复制杂志和书本照片时，这个阶段消失了。这种胶片统治了 20 世纪 60 年代和 70 年代的专业彩色摄影，也产生了刻意曝光不足的实践方法。柯达克罗姆如果曝光过度的话，效果惨不忍睹，所以摄影师按照高光部分曝光，因为他们知道放大工厂能够“打开”阴影。

1970 年代诞生在美国的色彩形式主义，以及后来很多时尚和广告摄影师喜爱的用彩色负片进行特殊处理和放大的方式，部分是对柯达克罗姆时代的一种回应，如我们在第 5 章所看到的。但是，现在正在发生的一切，是对于什么是可接受的摄影影像的所有规则的最大改变。后期处理也许是数码摄影带来的最主要的改变，当然是从处理的角度来看。特别有趣的是后期处理将如何消除或者改变与相机、镜头和胶片有关的图形元素，从而改变摄影句法。

数码的潜力包括使每样东西在技术上都“正确”。考虑一下我们至今尚未讨论的摄影句法的两个成分——眩光和剪影。用数码术语来说，眩光其实是一种不恰当的人造品，但这是否意味着它是错误的？当然不是。几十年来，摄影师已经让它变得诱人且富有感情，观众也用同样的时间学会了欣赏它。眩光带来强烈光照和向外观看的感觉。剪影也一样，我甚至认为这是摄影的一种发明（我把浮雕排除在外）。对于数码摄影来说，眩光和剪影都不是不可避免的，HDRI 可以消除它们。这样好吗？可取吗？这些依然是有待回答的问题，不仅由摄影师决定，同样也由观众决定。现在我们有可能以更接近我们观看方式的方法来拍摄照片，但这是否就是摄影的方向？这是值得讨论的。就像一直以来的摄影一样，没有什么东西是说定了的，一切都还在变动中。

致谢

我想感谢我的出版商 Alastair Campbell，他是我的老朋友，给我很多鼓励和建议；感谢我的编辑 Adam Juniper，将这里的很多想法变成可出版的形式；感谢另一位老朋友 Robert Adkinson，很多年前受托处理我先前的一本书；特别感谢 Tom Campbell，他建议我写作这本书。

PDG

译者介绍

张靖峻，1994 年上海交通大学计算机系软件专业硕士毕业。从 1992 年起学习摄影，参加上海摄影爱好者俱乐部，2000 年~2004 年担任上海市摄影家协会摄影爱好者俱乐部主任。从 1998 年开始涉足摄影网站，2000 年 ~2006 年担任色影无忌网站版主，2007 年开始创办阿图仔摄影网站。

2000 年作品曾入选加拿大千禧年摄影项目。

PDG

译者的话

这是一本很特别的摄影书。作者讨论的是摄影构图与设计的方方面面，却没有流于具体技巧的堆积，而是讲解了很多更深层次的原理，让读者知其然更知其所以然。但是这也不是一本讲解理论的教科书，作者用了大量的实例展示了各种技巧的实际效果，更重要的是解释了为什么要这么处理。用作者自己的话说，这是一本用摄影师自己的观点，以与众不同的方式探索摄影过程的书。

翻译这本书的过程，也是我不断学习的过程。作者层层推进，对摄影构图和过程的深入讲解和归纳整理，让我不断有豁然开朗的感觉。特别是结合自己这些年的摄影体会，常常有“原来还可以这样考虑啊”的感叹。翻译过程很艰苦，但是不断有新的体会，这实在是一件快乐的事。

在这里，我想感谢人民邮电出版社给我这么一个机会接触这样一本好书。我要感谢色影无忌的丽人行版主，是她把我推荐给出版社，也是她鼓励和促使我接下了这个任务。最后我要感谢我的家人，这两个月的翻译过程占用了我很多业余时间，不可避免地影响了日常生活的很多方面，没有他们的大力支持我不可能顺利完成这个任务。

这是我第一次翻译摄影书籍，受我自己的摄影知识、艺术修养和语言能力的限制，翻译中的错误在所难免，恳请各位摄影爱好者不吝指正。

张靖峻

2008 年 11 月 13 日

PDG

摄影师的视界

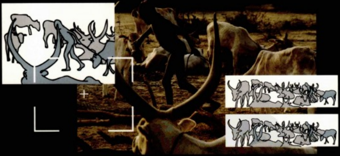
让你像大师一样观察世界

——迈克尔·弗里曼摄影构图与设计

设计是创作一张成功照片的最重要因素之一。看到一幅潜在的好画面，并将图形元素组成一个有效、吸引人的构图，这永远是摄影最关键的技能。

数码摄影给设计带来了更广阔的发展空间——首先，数码相机的即时回放功能允许拍摄者立即评价和改进；其次，影像编辑工具使得在快门按下之后依然可以调整和改善设计。这给数码摄影师拍摄照片的方式带来了深远的影响。

本书指导每个人提高观察和拍摄杰出的数码照片的能力，探讨了构图和设计的所有传统方法。更重要的是，书中还阐述了拼接和高动态范围影像等数码技术。使用这些新技术可以发挥图片表现力的无限潜能，更可释放摄影师的无穷想象力。



装帧设计：胡萍丽

分类建议：摄影
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-19439-8

ISBN 978-7-115-19439-8/TP
定价：88.00 元